தமிழர்
நாட்டு விளையாட்டுகள்

இரா. பாலசுப்பிரமணியம்
ஆய்வாளர்
உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம்
சென்னை — 600 020

உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம்
International Institute of Tamil studies
அடையாறு, சென்னை-600 020

BIBLIOGRAPHICAL DATA

Title of the book	—	Thamiḷ Nāṭu Viḷaiyāṭṭukaḷ
Author	—	**R. Balasubramaniyam** Research Scholar I.I.T.S. Madras-20
Publisher	—	International Institute of Tamil Studies, Madras-600 020.
Publication Number	—	21
Language	—	Tamil
Edition	—	First
Date of Publication	—	October, 1980
Paper used	—	18 kg. Hindustan Ptg.
Size of the book	—	21 × 14 cms
Printing types used	—	10, 12, 18 points
Number of pages	—	xvi + 312
Price	—	**Rs. 14-00** (Rupees Fourteen)
Printers	—	Novel Art Printers Madras-600 014 Phone : 82731
Binding	—	Card board
Artist	—	Amudhone
Subject	—	Folk Games of the Tamils
Special Information	—	This is the first Book on Folk Games of the Tamils.

இந்நூல் மதுரையில் 1981 சனவரி மாதம் நடை-
பெறவிருக்கும் ஐந்தாவது உலகத் தமிழ் மாநாட்டை-
யொட்டி வெளியிடப்படுகிறது.

செ. அரங்கநாயகம்
கல்வி அமைச்சர்

தலைமைச் செயலகம்
சென்னை-600 009
நாள்: 30-10-1980

அணிந்துரை

ஐந்தாவது உலகத் தமிழ் மாநாடு நடைபெறவிருக்கும் சூழலில், தமிழர் பற்றிய நூற்கள் வெளிவருவது வரவேற்கத் தக்கது. அந்த வகையில், உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனத்தில் ஆய்வாளராக இருக்கும் திரு இரா. பாலசுப்பிரமணியம் 'தமிழர் நாட்டு விளையாட்டுகள்'—எனும் நூலை எழுதியிருப்பது பாராட்டிற்குரிய ஒரு முயற்சியாகும்.

மொழி, இலக்கியம், கலை, விளையாட்டு போன்ற பலவற்றின் ஒருங்கிணைந்த தொகுதியின் வளர்ச்சிதான் ஒரு சமுதாயத்தின் நாகரிகம், பண்பாடு ஆகியவற்றின் வளர்ச்சி. இதில் ஒன்றின் வளர்ச்சி குறைவுபட்டாலும் அப்பண்பாடு முழுமை பெற்றதாகாது. ஒரு சமுதாயத்தின் நாகரிகம், பண்பாடு ஆகியவற்றின் பரிணாம வளர்ச்சியுடன் இயைந்தது அச் சமுதாயத்தின் தனிப்பட்ட விளையாட்டுகள்.

விளையாட்டுகளை வெறும் பொழுதுபோக்கு என்று கருத இயலாது. இவை பொழுதுபோக்கிற்காக மட்டுமின்றி, உடல் நலம், மன நலம் முதலியவற்றைப் போற்றிப் பேணுபவை என்பதை எல்லாச் சமுதாய அமைப்பிலும் நாம் காணலாம். கிரேக்க மொழி எவ்வளவு தொன்மை வாய்ந்ததோ அவ்வாறே அவர்தம் வீர விளையாட்டுகளும் தொன்மை வாய்ந்தவை. அவற்றை அவர்கள் போற்றி வளர்த்தமையே இன்று ஒலிம்பிக் விளையாட்டாக வளர்ந்திருக்கிறது என்பதை நாம் கண்கூடாகக் காண்கின்றோம். அதுபோன்றே, தொன்மைவாய்ந்த மொழியைப் பெற்றிருக்கும் தமிழரும், வீர விளையாட்டுகளிலும், பிற விளையாட்டுகளிலும் சிறப்புற்று விளங்கியிருப்பதை இந்நூலின் வாயிலாக அறிந்துகொள்ள முடிகிறது. ஓர் இனம் எவ்வாறு தன் மொழியைக் கண்போல் போற்றிப் பாதுகாக்க வேண்டுமோ அதேபோன்று தத்தம் விளையாட்டுகளையும் போற்றிப் பேணவேண்டும்.

இந்நூலின்கண் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள பல விளையாட்டுகள் தமிழகத்தின் நாட்டுப்புறங்களில் இன்றும் விளையாடக் காண்கிறோம். இவற்றை நூற்களுக்குள் மட்டுமே அடக்கிவிடாது, தமிழர்தம் இளைய சமுதாயம் நடைமுறையிலும் பயன்படுத்த வேண்டும்.

ஆடவர் தனியாக விளையாடுகின்ற விளையாட்டுகளையும், மகளிர் தனியாக விளையாடுகின்ற விளையாட்டுகளையும், சிறுவர்—சிறுமியர் சேர்ந்து விளையாடுகின்ற விளையாட்டுகளையும், அவர்கள் தனித்தனியாக விளையாடுகின்ற விளையாட்டுகளையும் வகைப்படுத்தி எழுதியிருப்பது கற்போருக்கு எளிமையாகவும், தெளிவாகவும், புரியும்படி அமைந்துள்ளது.

நாட்டுப்புற இயலில் நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள் பெறும் இடத்தையும், விளையாட்டுகளின் தோற்றம், வளர்ச்சி, வகைகள் முதலியவற்றையும் ஆசிரியர் ஆதாரங்களுடன் அருமையாக வெளியிட்டுள்ளார்.

மொத்தம் 126 வகை விளையாட்டுகளைப் பற்றி ஆசிரியர் குறிப்பிடுகிறார். சிறுவர்—சிறுமியர் விளையாட்டுகள் பற்றிய அட்டவணை ஆசிரியரது ஆராய்ச்சி அறிவைக் காட்டுகிறது. விளையாட்டிலுள்ள சில பொதுவான கூறுகளைப் பற்றியும், விளையாட்டுக் கலைச்சொற்களைப் பற்றியும் கூறியிருப்பது மிகவும் பயனுடையவை.

ஆசிரியரது இம் முயற்சியை மனமாரப் பாராட்டுகிறேன். இன்னும் பல நல்ல நூற்களை ஆசிரியர் எழுதி, தமிழ் இலக்கியத்திற்கு வளம் சேர்க்க வேண்டுமென்று வாழ்த்துகிறேன்.

செ. அரங்கநாயகம்
மாண்புமிகு கல்வி அமைச்சர்
தமிழ்நாடு அரசு.

முகவுரை

டாக்டர் ச. வே. சுப்பிரமணியன்
இயக்குநர், உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம்

தமிழரின் பண்பாட்டையும் கலாச்சாரத்தையும் ஏனைய தன்மைகளையும் எடுத்து உரைப்பதற்காகவும் உணர்த்துவதற்காகவுமே இந் நிறுவனம் தொடங்கப் பெற்றது. அந்நிலையில் இந் நிறுவனத்தில் இருந்து தமிழர் பற்றிய நூல்கள் பல வெளிக்கொணர வேண்டும் என்று நினைத்துப்பலநூல்களைத் தயாரித்துக்கொண்டு இருக்கிறோம். அதில் முதல் நூலாகத் 'தமிழர் நாட்டு விளையாட்டுகள்' என்ற நூல் இப்போது வெளிவருகின்றது. இந் நூலினைத் தயாரித்த ஆய்வாளர் திரு இரா. பாலசுப்பிரமணியம் நல்ல உழைப்பாளி. மிகுதியாக முயன்று களஆய்வு செய்து இந்நூலில் உள்ள கருத்துக்கள் அனைத்தையும் தொகுத்து வகுத்து செப்பனிட்டுக் கொடுத்துள்ளார். அவருடைய முயற்சியைப் பாராட்டுகிறேன்.

இதுபோன்ற தமிழர் பண்பாட்டுத் தொடர்புடைய பல நூல்களை அவர் எழுதவேண்டும் என்று நான் விரும்புகிறேன்.

இந்நிறுவனத்தின் எல்லா செயல்களுக்கும் ஊக்கமும் ஆக்கமும் அளித்து வருகின்ற இந்நிறுவனத் தலைவர், கல்வி அமைச்சர், மாண்புமிகு செ. அரங்கநாயகம் எம்.ஏ.,பி.எல்.,பி.டி. அவர்கட்கு எங்கள் நன்றி.

இந்நூலை மிகக் குறுகிய காலத்தில் சிறந்த முறையில் அச்சிட்டுத் தந்த நாவல் ஆர்ட் பிரிண்டர்ஸ் உரிமையாளர், கவிஞர் நாரா. நாச்சியப்பன் அவர்களுக்கு எங்கள் அன்பான நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறோம்.

அடையாறு 25-10-80 அன்புள்ள,
சென்னை-20 **ச. வே. சுப்பிரமணியன்**

என்னுரை

வளர்ந்துவரும் துறைகளுள் நாட்டுப்புறவியலும் ஒன்று. நாட்டுப்புறவியல் பற்றிய கல்வியில் நாட்டுப் புறப் பாடல்கள், நாட்டுப்புறக் கலைகள் போன்றவை மிகுந்த அளவில் ஆராயப்பட்டு வருகின்றன. நாட்டுப் புறச் சமுதாயப் பண்பாட்டினையொட்டிய ஆய்வு வளரும் நிலையில் உள்ளதெனலாம். இந்நிலையில் நாட்டுப்புறச் சமுதாயப் பண்பாட்டினை விளக்கும் பல கூறுகளில் ஒன்றாகிய நாட்டுப்புற விளையாட் டினைப் பற்றி அறிமுகப்படுத்தும் முகத்தான் இந்நூல் வெளிவருகிறது.

இந்நூலுக்குத் தேவையான தரவுகள் மதுரை மாவட்டத்துக் களஆய்வின் அடிப்படையில் அமை கின்றன. பிறமாவட்டத்துச் செய்திகளையும் தொகுத்து ஒற்றுமை வேற்றுமைகளை ஆராய்ந்து செய்யப்படுவ தாயின் இந்நூல் முழுமை பெற்றதாக அமையும். எனவே, இத்துறை பற்றிய ஆய்வில் இந்நூல் முடிந்த முடிவன்று. வளரும் நிலைக்குத் தூண்டுகோலாய் அமையுமென்பதனைப் பணிவுடன் கூறிக் கொள்ள விழைகிறேன்.

ஆய்வு நிலையில் சிறு குழவியாயிருந்த என்னைத் தவழும் நிலைக்கு உருவாக்கியவர் பெருமதிப்பிற்குரிய பேராசிரியப் பெருந்தகை டாக்டர் ச. வே. சுப்பிர மணியன் அவர்கள். வாயளவிலோ, எழுத்தளவிலோ செலுத்தும் நன்றியினை அவர் விரும்பமாட்டார் என்பது வெள்ளிடைமலை. உண்மை, நேர்மை, கடின உழைப்பு இவைகளுக்கு எடுத்துக்காட்டாக விளங்கும் பேராசிரியரின் வழியில் நடப்பேன் என்று உறுதிகூறும் வகையில் என் நன்றியினை வெளிப்படுத்திக் கொள் கிறேன்.

நூலின் செம்மைக்கும், கருத்துத்தெளிவிற்கும் பல வகைகளில் உதவிய டாக்டர் அன்னிதாமசு அவர் களுக்கு நன்றிகூறக் கடமைப்பட்டுள்ளேன்.

மேலும், எழுதிய படிகளைப் படித்தும், திருத் தங்கள் கூறியும் உதவிய இணைஆய்வாளர்களான சே. நமச்சிவாயம், இரா. தமிழரசி, வே. சீதாலட்சுமி ஆகியோர்க்கும் என் அன்பு கலந்த நன்றி உரித்தாகுக.

25-10-80 இரா. பாலசுப்பிரமணியம்

உள்ளே....

Introduction

In the study of folklore more importance was given to oral literature. Next comes the folk arts. The study of Social customs and the study of material culture have not yet developed.

Life of village folk is being transformed due to several reasons. In order to safeguard the various aspects of culture of the folk the study of folklife is becoming more essential.

Among the many facets of folklife folkgame is one. We come to understand the eonomic status and the psychological aspects of the village folk through the study of folkgames.

Games serve as a ground for building one's life.

By comparing the games found in written literature and folklore we realise the ancient traditions and customs of the Tamils.

The games of a land may change according to the climatical condition and geographical situations. So this study may be useful to identify the individualities of Tamil folkgames.

Games

It is a general opinion that games are pastimes. In games, pastime denotes enjoying with participation.

Spending one's leisure in mirthful delight and funful activity may be termed as games.

When the simple and mirthful actions are brought under rules and regulations they are termed as regular games.

A competitive game arises from a particular form of game at the time of deciding one's success. The results can be decided on the basis of one's physical skill (stamina) or knowledge, or chancident.

At the end of the competition if the victor receives a prize the game is known as wager.

In wager if more importance is given to physical skill and bodily exercise it becomes sports.

Classification of folkgames

Generally folkgames can be divided into indoor games and outdoor games. Games played by women and infants chiefly come under the first class. Games played by men and children come under the second class. Since women do not go out to play and children depend on others while playing they mostly take part in indoor games.

Men do not play in order to whileaway the time. The main occupation of village men is farming. When they are unable to go out and work, especially during the raining season they takepart in indoor games.

The village folk who work hard all through the year celebrate pongal with mirth and glee. During these festive days due to religious belief they enthusiastically participate in different kinds of games.

According to the season the games played by children also change. For example, during the windy season they fly kite.

Taking time into consideration, men and women mostly do not take part in games during night. But children take part in games during day as well as night.

On the basis of participants the games may be classified into individual games, duel games and group games. Children chiefly indulge in group games. Individual games test the mental skill of men [eg. Naṭcatra viḷaiyāṭṭu (stargame)] and in the case to women, it is played to whileaway the time. (eg. cītaippāṇḍi) Duel games are played by all

Certain games are played only by the particular class (eg. Mōṭi viḷaiyāṭṭu).

On the basis of the sex and age the games can be divided as follows:

1. The games played by men. (above sixteen years)
2. The games played by women. (above sixteen years)

3. The games played by boys and girls. (eight to fifteen years)
4. The games played by boys. (eight to fifteen years)
5. The games played by girls. (eight to fifteen years)
6. The games played by infants. (till seven years).

The above classification is a general one. They may be further considered as follows:

1. Games of physical skill.
2. Games of mental skill.
3. Games of chance.
4. Games of amusement.

1. Games played by men

1. Games of physical skill

Games that exibit physical skill are mainly outdoor games. Such games are played not to whileaway the time. Moreover these games are not frequently played.

Games of physical skill can generally be divided into three types.

1. Heroic games.
2. Games centred around physical skill.
3, Games related to physical skill.

1. Heroic games

Since these games are played at the stake of one's life they are termed as heroic games.

The competition that arises in the heroic games can be divided into two classes. The competition between man and animal (eg. callikkaṭṭu) and the competition between man and man (eg. cilampam).

In the Modern age games like cricket are played by few and it is seen and enjoyed by many. Likewise few takepart in heroic games which are seen and enjoyed by many.

2. Games centred around physical skill

Using physical skill one has to escape from the grip of many persons (eg. caṭukuṭu).

Performing of a feat unable to be perform by others, using one's physical skill is seen in some games. (eg. Iḷavṭṭaakkal, ōṭṭam).

3. Games related to physical skill

Driving the bullock-cart is a sort of competitive game. Here the person who drives the cart does not exibit any physical skill. On the basis of the ability of the bull the victory is decided. If the person who runs along with the cart exibits his physical skill, the victory is made easy.

2. Games of mental skill

In this type of games the first place is not given to physical skill. Chiefly games of mental skill are indoor games.

In the star game one takespart to reveal his mental skill. (Individual game). Duel games can be divided into two types. In games like 'kaṭṭam' if one brings his coins (kāy) in a straight line, he is considered as the winner. In 'patinaintāmpuli' one's mental skill is exibited by blocking the opponent's coins and cutting them.

3. Games of chance

Games of chance are further divided into two types. One completely depends upon chance while the other partly depends upon chance. (eg. pāṉai uṭaital).

Games that completely depending upon chance which are mostly gambling games. In gambling games, though there is victory and loses, the winner receives money while the loser looses money (eg. trikkuttu, pommaicciṭṭu).

During ordinary days gambling games are not played. Mostly during festive days they are played, since the men had money to participate in gambling.

2. Games played by women

The games played by women do not involve physical skill. Psychologically the development of physic is not considered to be feminine. In addition, the culture of the Tamils may be another reason. Therefore women do not go out and play. So, mostly they play indoor games which do not need physical skill.

Women play games of mental skill related to chance (eg. Tāyam). According to the number that occurs one moves the 'coin'. This is a game of chance. But moving of a particular

coin according to the number, exibits one's mental skill. Since one thinks which 'coin' to move inorder to cut the opponent's 'coin'.

'In 'pallānkuḷi' one does not know which pit contains more seeds. So, this game can be considered as a game of chance. A person proficient in this game, can to some extend guess which pit contains more seeds.

'In 'taṭṭāṅkal' throwing a stone and catching it and removing a stone from a group without moving the others may be considered as a game of chance. But they also needs practice.

Sprinkling turmeric water is a game of amusement, played during festive days.

3. Games played by children (boys and girls)

In the country-side, children rarely play adult instructed games. They play games which are mostly child transmitted games. The games of imitation form an important part in child transmitted games. Among the games played by children there are several party games. These party games are also transmitted by children.

Manufactured games are not common among country children.

Classification of games played by children. (Boys and girls)

The games played by children can be classified as follows.

1. Chasing games.
2. Catching games.
3. Seeking games.
4. Competition games.
5. Make believe or imitative games.

1. Chasing game

A person will chase while others run without being caught by him. A person who is touched by the chaser should next chase the others. This is the basic element in chasing games. (eg. toṭṭu viḷaiyāṭṭu)

a) Immunity from touch

In order to escape from the touch of the chaser one many touch a tree or stand on a stone as an act of immunity from the

chaser. (eg. Marań kotti (wood pecker) kallā Maṇṇā (stone or sand)

Sometimes in order to escape from the chaser one may sit down. But he is considered as a dead person. If he is to further takepart in a game, a person who is running should, touch him. [eg. uyireḻuppi (Resurrection), uyirkoṭuṭṭu (life giver).]

In party games if one person is not able to touch any one from the opposite party, he may ask another person from his side to do it (eg. ccū viḷaiyāṭṭu).

Chasing games are mostly played by boys than girls because physical skill is more necessary for running.

2. Catching games

Catching game is an extension of the chasing game. Catching games are mostly party games.

One party will try to reach a certain limit. While the oth er party will way lay and catch them. (eg. Manthikkuñcu).

One needs great skill inorder to escape from the opponent and to reach the boundary line. So, these games are usually played by the grown up children.

It is to be noted that such games were not prevalent among the girls.

3. Seeking games

One person may hide a thing and another person may find it out. This is common among girl's games. (eg. Mātu Mātu, tri tri).

The things hidden by one group may be found by another party. This game is also played mostly by girls.

One boy, finding out the group of boys and one group finding out the other group is a game common among boys (eg. Nilāppūcci).

Seeking hidden objects needs very little physical skill, while hide and seek needs a lot of stamina and energy. So, this game is common among boys.

4. Competitive games

Though there is competition in running, seeking and catching games there is a greater deal of keen competition among the competitive games.

In these games the person who loses has to endure bodily pain. (eg. Kutiraiccilli).

The loser has to undergo punishment known as 'paḷam kāyccutal'

In some games the loser may have to giveup his toy or plaything (eg. top, tamarind seeds).

5. Make believe or imitative games

It is a natural tendency for the children to ape or imitate the elders, for the sake of enjoyment.

The imitative games of boys are based on the various professions. This reveals the 'man' in the boy. (eg. King and Minister (Robber and Police), kiḷittaṭṭu).

The imitation games are more common among girls than boys and they reflect the womanish tendency in them.

The following games reveal the feminine tendency.

1. Meccilē yāru —Conversation among women.
2. Akkakkā kiḷi cettuppōccu —Spreading scandal among women.
3. Kiḷavi viḷaiyāṭṭu —The manner in which old women move among young girls
4. Mōru viḷaiyāṭṭu —An imitation of women selling curd
5. cōṟṟuppāṉai —dealing with cooking.

The condition of women, to some extend, can be understood by observing these type of games.

As these games need very little physical skill they are favoured by the girls.

4. The games played by infants

Till the children attain the age of playing independently, they depend upon their father, mother, grandmother or some old lady (Tāycci).

When the 'tāycci' conducts the games, she introduces certain traditions. In these games recipies, distribution of food, entertaining guests and such other customs take place. (eg. Paruppukkaṭaintu).

The infant who learns to converse takespart in games like question and answer.

Among infant's games songs and rhymes play an important part. Since they improve the knowledge and memory of the child.

Game Songs (*Viḷaiyāṭṭuppāṭal*)

Mostly, games played by men and women do not have songs In the games played by children, Songs play an important role. In order to develop the childs speaking ability these songs are sung while playing games.

The origin of games

The ancient man struggled for his existence. He had to fight against nature and wild animals.

From this struggle he learnt to defend himself against nature and put up with all sorts of hardships.

As a means of self-defence he learnt to jumb, run, swim and climb. If possible he attacked wild animals with sticks and stones. As a result he started hunting.

Those who excelled in hunting started teaching others. Aiming, shooting a target, wing the spear, bow and arrow etc, are the result of hunting expeditions.

Men who were leading nomadic life latter settled down in groups to cultivate the soil. During this stage war took place between rival groups. As a result, the able men were trained as warriors.

As men started cultivating the soil, they slowly neglected hunting. As a result of the growth of civilization and culture, men abstained from war. They started living in harmony.

The training that was given for hunting and war was later diverted to games of amusements.

As men settled down in small colonies they started to acquire certain faiths and beliefs. As days rolled on these beliefs gave rise to certain games.

For example, chasing game may be taken into account. The chaser may be compared to an evil spirit. The person who is being chased, inorder to escape from the chaser (evil spirit), may touch a tree.

The villagers, who believed in devils and demons, in order to keepaway from evil spirits, grew neem (Margosa) trees. Be-

cause, they believed that the devils do not come near this trees. We can compare this to the person who, in order to escape from the chaser, touches a tree inorder to get immune.

The imitation games orginated as a result of observing the conflicts in nature. (eg. goat and wolf, cat and mouse).

The children started imitating the action of the animals in their games. For example, movements of monkey, leaping of frog, kicking nature of donkey were imitated by children in their games (eg. Mantikkuñcu, tavaḷai, antakkaḷutai).

The games which reflected the social life started coming into existance, as a result of imitation.

Imitating the life and profession of the elders was another aspect of imitation games (eg. kiḷittaṭṭu.)

The discrepancies in social life was also imitated by children. For example, the conflict that arises between the king and the citizen is reflected in the games like pūcaṇi viḷaiyāṭu.

As a result of teasing others, certain games came into existance. For example, a person who eats too much of dhal was imitated in the game paruppuccaṭṭi'.

In olden days games orginated from hunting and warfare. Later, games started reflecting the current social conditions.

The uses of games

The games played by men which exibit their physical skill, stand as a mark of their bravery. This bravery is used for self defence and to amuse others.

The games that exibit one's mental skill develop one's power of imagination.

The women play games in order to amuse themselves and whileaway the time. Eventhough, the games like tāyam develops one's mental skill.

The children are trained in games such as running, seeking the hidden objects, aiming at a target, high jumb, long jump, swimming, and climbing, etc.

The imitation of variousprofessions by the boys, helps them to gain an insight into various professions,

The imitation of day to day life helps the girls to gain an insight into daily life.

The party or group games played by children help them to develop the following qualities:

Following the rules and regulations of the games helps one to live a restricted social life.

The party spirit, which aims at the victory of their party, builds up unity and good will.

As a result of unity, they develop a certain social mentality and serve the society.

The leader of the party accepts great responsibilities towards others.

The leader of the party which wins or loses does not lose his self confidence.

Obedience to the leader arises as a result of these group games.

Group games help one to yield towards others and forgive one another.

Helping one in difficulty and stress or lending a helping hand to those in need arises as a result of the party games. ●

தமிழர் நாட்டு விளையாட்டுகள்

நாட்டுப்புற இயல்

"நாட்டுப்புறமக்களின் மரபுவழிப்பட்ட கலைகளையும், நம்பிக்கைகளையும், வாய்மொழி இலக்கியங்களையும், புராணங்களையும், பழக்கவழக்கங்களையும் பற்றி அறிவியல் முறைப்படி ஆய்வது 'நாட்டுப்புற இயல்' "[1] எனலாம்.

நாட்டுப்புற வாழ்வியல்

'வாழ்வியல்' என்றசொல் (Folk life) பண்பாட்டின் அனைத்துக் கூறுகளையும் உள்ளடக்கியதாகும்.[2] நாட்டார் வாழ்வியலை அடிப்படையாகக் கொண்டு நடத்தப்பெறும் ஆய்வுமுறையே நாட்டார் பண்பாட்டுக் கோட்பாடு எனப்படுகின்றது.[3]

---

1. Folklore deals with "not only the body of popular beliefs, customs, tales and other oral traditions but also their scintific Study."

   — The New World Encyclopaedia, Vol. 6.(The Caxton Publishing Company Limited, U.S.A, 1974) p. 1924.

2. "In brief, Folklife studies involve the analysis of a folkculture in its entirety."

   — Don Yoder, "Folklife", American folklore, Tristram Coffin (Editor), (Higginbothams (P) Ltd, 165, Mount road, Madras, 2, 1965), p. 53.

3. தே. லூர்து, நாட்டார் வழக்காற்றியல் ஓர் அறிமுகம், (முதற்பதிப்பு, 1976), ப. 64.

'நாட்டுப்புறத்தாரின் வாழ்வியல்' பலவித காரணங்களினால் மாற்றங்கண்டு வருகிறது. எனவே, நாட்டுப்புறத்தாரின் பண்பாட்டுத்தொடர்பான செய்திகளைப் பாதுகாப்பதற்கு 'வாழ்வியல்' தொடர்பான ஆய்வு தேவைப்படுகிறது.

நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள்

"நாட்டுப்புறஇயல் பற்றிய ஆராய்ச்சியில் வாய்மொழி இலக்கியத்திற்கு அதிக முக்கியத்துவம் கொடுக்கப்பட்டிருக்கிறது. அதற்கு அடுத்த இடத்தினைப் பெறுவது 'நாட்டுப்புறக் கலைகள்' எனலாம். நாட்டுப்புறச் சமுதாயப் பழக்க வழக்கங்களைப் பற்றியோ, புழங்கு பொருளால் அறியப்படும் பண்பாடுகள் பற்றியோ ஆய்வு அவ்வளவாக வளரவில்லை"[4] எனலாம். எனவே, நாட்டுப்புறச் சமுதாயப் பழக்க வழக்கங்களை உள்ளடக்கிய 'வாழ்வியல்' தொடர்பான ஆய்வு தேவையாகிறது. ஆதலின், 'வாழ்வியல்' கூறான 'நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள்' பற்றிய ஆய்வும் இன்றியமையாதது ஆகிறது.

"'விளையாட்டு' என்பது வாழ்க்கைக்குப் பயிற்சியளிக்கும் களமெனக் கூறலாம்."[5] எனவே, இக்களத்தினைக் கொண்டு அவர்தம் வாழ்க்கையினை ஊடுருவி நோக்குவது எளிதெனலாம்.

இலக்கியங்களில் இடம்பெறும் விளையாட்டுகளை நாட்டுப்புற விளையாட்டுகளுடன் இணைத்துப் பார்க்கும்போது பழைய பழக்கவழக்கங்கள் பற்றிய செய்திகள் புலனாகலாம்.

மேலும், ஒருநாட்டின் இயற்கையமைப்பினையும், சூழ்நிலையினையும், பழக்கவழக்கங்களையும் பொறுத்து விளையாட்டுகளும் வேறுபட்டமையும். எனவே, தமிழர்களுக்குரிய விளையாட்டுகள் எவை என்பதனை இனங்கண்டு கொள்வதற்கும் இவ்வாய்வு பயன்படுவதாய் அமையும்.

---

4. இரா. பாலசுப்பிரமணியம், "தமிழர் நாட்டுப்புற விளையாட்டுகள் ஒரு அறிமுகம், வெளியிடப்படாத கருத்தரங்கக் கட்டுரை, (நாள் : 11.1.1980). உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம், சென்னை.20.

5. இரா. பாலசுப்பிரமணியம், "பண்டைத் தமிழ்ச் சிறுவர் விளையாட்டுக்கள்", செந்தமிழ்ச்செல்வி, மே 80, ப. 448.

விளையாட்டு[6]

"விளையாட்டில் பொழுதுபோக்குதல் என்றநிலை பொதுவான கருத்தாகும்."[7] குறிப்பாக, பங்குகொண்டு பொழுது போக்குவதனை விளையாட்டின் இயல்பெனலாம்.

"ஓய்வுவேளையில் மனமகிழ்ச்சிக்காகச் செய்யக்கூடிய எளிய அல்லது வேடிக்கையான செயல்களை விளையாட்டெனலாம்."[8] எளிய அல்லது வேடிக்கையான செயல்களில் சில வரையறைகள் வகுக்கப்பட்டால் ஒழுங்குமுறை ஆட்டம் உருவாகிறது.

"குறிப்பிட்ட ஒழுங்குமுறை ஆட்டத்தில் யார் வெற்றி பெறுகிறார் என்பதனை அறியவேண்டிய சூழ்நிலையில் 'போட்டியாட்டம்' "[9] ஏற்பட்டு விடுகிறது. போட்டியாட்டத்தின் முடிவு வெற்றி அல்லது தோல்வியினைச் சுட்டுவதாய் அமைகிறது. இம்முடிவினை உணர்த்த உடல்திறனோ அல்லது அறிவுத்திறனோ அல்லது வாய்ப்புநிலையோ காரணமாக இருக்கலாம்.

---

6. விளையாட்டெனில் - ஆட்டம் (play), போட்டிவிளையாட்டு (game), வன்மைவிளையாட்டு (sports), இன்பப்பொழுது போக்கு (recreation) என்ற தொடர்ச்சி வகையினைச் சொற்களஞ்சியம் தருகிறது.

— Tamil Lexicon, Vol. VI. Part I (Published under the authority of the University of Madras, 1934.) p. 3730.

7. "Generally speaking anyform of amusement or pastime is a game"

— Maria leech (editor), Standard dictionary of folklore mythology and legend (New English library, Funk & Wagnalls publishing company, London,) p. 432.

8. "Play is recreation or what to do for fun."

— The world book Encyclopaedia, (Field enterprices educational Corporation, Chicago, 1960) p. 506.

9. "........ For the purpose of determining which is the better or best at the particular form of play."

—Mari leech (Editor), op. cit, p. 433.

போட்டியாட்டத்தின் முடிவின்படி, அஃதாவது வெற்றிபெற்றவர் ஏதேனும் பரிசுப்பொருளினைப் பெற்றால் அஃது 'பந்தய ஆட்டமாக' மாறிவிடுகிறது. இப்பந்தய ஆட்டம் சூதாட்டமாகவும் விளையாடப்பெறும் இடல்பாகிறது.

போட்டியாட்டத்தில் உடல்திறனுக்கும் உடற்பயிற்சிக்கும் அதிக வாய்ப்புக்கொடுத்தால் அவைகள் வன்மை விளையாட்டுக்களாகின்றன.

மனமகிழ்ச்சிக்காகச் செய்யப்படும் செயல்கள்
↓
ஒழுங்குமுறை ஆட்டம்
↓
போட்டியாட்டம்

உடல்திறன் + உடற்பயிற்சி | சூதாட்டம் | பந்தய ஆட்டம்

வேட்டை, போர், தொழில், போலச் செய்தல் போன்றவை விளையாட்டுகள் தோன்றும் நிலைக்களன்களாக அமைகின்றன.[10]

விளையாட்டுகளின் வகைப்பாடுகள்

விளையாட்டுகளைப் பொதுவாக 'அகவிளையாட்டுகள் (Indoor games) என்றும் 'புறவிளையாட்டுகள்' (Outdoor games) என்றும் பிரிக்கலாம்.[11] இவ்வகையில் மகளிர் விளையாட்டுகளும், குழந்தைகள் விளையாட்டுகளும் முதல் வகையிலும், ஆடவர் விளையாட்டுகளும் (பெரும்பான்மை), சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுகளும் இரண்டாம் வகையிலும் அடங்கும். மகளிர் வெளியே சென்று விளையாடுவது வழக்கமின்மையாலும், குழந்தைகள் பிறரைச் சார்ந்து விளையாடுவதாலும் இவர்தம் விளை

10. கட்டுரையின் இறுதியில் 'விளையாட்டுகளின் தோற்றம் என்னும் உட்தலைப்பின்கீழ் விரிவாக விளக்கப்பட்டுள்ளது.
11. கி. வா. ஜகந்நாதன் அவர்களுடன் கலந்துரையாடல் மூலம் பெற்ற செய்தி, 18.2.80

யாட்டுகள் பெரும்பாலும் 'அகவிளையாட்டினைச்' சார்ந்திருக் கின்றன எனலாம்.

பொழுதினைப் போக்க வேண்டுமென்ற நிலையில் ஆடவர் விளையாடுவது பெரும்பாலும் இல்லையெனலாம். அவர்களிடம் தலைத்தொழிலான உழவுத்தொழில் முதன்மை பெறுகிறது. வெளியே சென்று வேலை செய்ய முடியாத காலத்தில் விளை யாட்டில் ஈடுபடுகின்றனர். குறிப்பாக மழைக்காலத்தினைக் கூறலாம். ஆதலின் மழைக்காலத்து ஆடவர் விளையாட்டுகள் 'அகவிளையாட்டினைச்' சார்ந்தமைகின்றன. காலமெல்லாம் உழைக்கும் ஆடவர் மகிழ்ச்சியின்பொருட்டு, 'பொங்கல்' போன்ற விழாக்களில் பங்கேற்கின்றனர். அந்நாளில் ஆடவர் பல விளையாட்டுகளில் கலந்துகொள்கின்றனர். எனவே, ஆடவர் விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் மழைக்காலத்திலும் விழாநாட்களிலும் நடைபெறுவனவாக உள்ளன.

காலத்திற்கேற்றவாறு சிறுவர், சிறுமியர் விளையாட்டுகளும் ஓரளவு மாறியமைகின்றன எனலாம். காட்டாக, காற்றுக் காலத்தில் காற்றாடியினையும், பட்டத்தினையும் பயன்படுத்தி விளையாடுவதனைக் கூறலாம். மழைக்காலத்தில் தெல்லுக் காய்கள் மிகுதியாகக் கிடைக்கின்ற காரணத்தினால் அதனை ஆடுகருவியாகக் கொண்டு விளையாடுகின்றனர்.

விளையாடப்படும் நேரத்தினைக் கொண்டு பார்க்கும்போது ஆடவரிடமும், மகளிரிடமும் இரவுநேரத்து விளையாட்டுகள் குறைவு எனலாம். சிறுவர், சிறுமியர் பகலில் விளையாடுவதைப் போலவே இரவின் முற்பகுதியிலும் விளையாட்டில் ஈடுபடு கின்றனர். குறிப்பாகச் சிறுவர் மிகுதியாக ஈடுபடுகின்றனர்.

பங்கு கொள்வோர் அடிப்படையில் விளையாட்டுகளை மூன்று வகையில் பிரித்துக் காணலாம். தனிநபர் விளையாட்டு, இருவர் கலந்துகொள்ளும் விளையாட்டு, குழுவிளையாட்டு என் பவையாகும். இவற்றில் குழு விளையாட்டுகள் சிறுவர், சிறுமி யரிடத்தில் மிகுந்து இருக்கக் காணலாம். தனிநபர் விளை யாட்டு ஆடவரிடம் அறிவுத்திறன் அடிப்படையிலும் (எ.டு: நட்சத்திர விளையாட்டு) மகளிரிடம் பொழுது போக்கு நிலை யிலும் (எ.டு; சீதைப்பாண்டி) அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

இருவர் கலந்து கொள்ளும் முரணமைந்த விளையாட்டுகள் எல்லோரும் பொதுவாக ஈடுபடக்கூடியது எனலாம்.

சில விளையாட்டுகள் குறிப்பிட்ட இனத்தவரிடம் மட்டும் காணக்கூடியதாய் அமைகிறது.[12]

கலந்து கொள்வோரின் பாலடிப்படையிலும், வயது அடிப் படையிலும் கீழ்க்கண்டவாறு விளையாட்டுகளைப் பொதுவாக வகைப்படுத்தலாம்.

1. ஆடவர் விளையாட்டு (பதினாறு வயதிற்கு மேல்)
2. மகளிர் விளையாட்டு (பதினாறு வயதிற்கு மேல்)
3. சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு (எட்டுமுதல் பதினைந்து வரை)
4. சிறுவர் விளையாட்டு (எட்டுமுதல் பதினைந்து வரை)
5. சிறுமியர் விளையாட்டு (எட்டுமுதல் பதினைந்து வரை
6. குழந்தை விளையாட்டு (ஏழுவயது வரை)

மேற்கண்ட வகைப்பாடு பொதுவானதேயாகும். தன்மை யடிப்படையில் அவர்தம் விளையாட்டுகளைக் கீழ்க்கண்டவாறு நோக்கலாம்.

1. உடல்திறன்.
2. அறிவுத்திறன்.
3. வாய்ப்பு நிலை.
4. மனமகிழ்ச்சி நிலை.

1. ஆடவர் விளையாட்டு

1. உடல்திறன் விளையாட்டு

உடல்திறன் தொடர்பான விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் 'புற விளையாட்டுகளாகவே' உள்ளன.

இத்தகு விளையாட்டுகளில் 'பொழுது போக்கு' என்ற நிலை முதன்மையாகக் கருதப்படுவதில்லை.

---

12. தேவாங்கு செட்டியார் என்ற இனத்தவரிடம் சவுண்டம்மன் வழிபாட்டின்போது இடம் பெறும் 'மோடி விளையாட்டு' போன்றவை.

மேலும், இவ்வகை விளையாட்டுகள் அடிக்கடி விளையாடும் இயல்பு இல்லை எனலாம்.

உடல்திறன் விளையாட்டுகளில் பொதுவாக மூன்றுவகை களைக் காணலாம்.

1. உடல் திறனைப் பயன்படுத்தி வீரத்தினைப் புலப்படுத்தும் நிலை 'வீர விளையாட்டில்' அமைந்திருக்கிறது.

2. உடல் திறனுக்கு முதன்மை கொடுக்கும் வகையில் 'உடல்திறனை மையமாகக் கொண்டுள்ள விளையாட்டுகள்' எழுந்துள்ளன.

3. சில விளையாட்டுகள் உடல் திறனை மையமாகக்கொண்டிருக்கவில்லையெனினும் அதனைச் சார்ந்த நிலையில் உடல் திறனுடன் தொடர்புடையனவாக உள்ளன.

(அ) வீர விளையாட்டு

இத்தகு விளையாட்டுகளில் உயிரினைப் பணயம் வைத்துத் துணிச்சலுடன் விளையாடப்படுவதால் 'வீர விளையாட்டு'[13] என்றழைக்கப்படுகின்றன.

வீரவிளையாட்டுகளில் அமையும் போட்டியை இரண்டு வகையில் அடக்கலாம். மனிதனுக்கும் விலங்கிற்கும் இடையே அமையும் போட்டி ஒருவகை. மனிதனுக்கும் மனிதனுக்குமிடையே அமையும் போட்டி மற்றொரு வகை.

முதல்வகைக்குச் சல்லிக்கட்டினையும், பாரிவேட்டையினையும் சான்றாகக் கூறலாம். சல்லிக்கட்டில் 'அடக்குதல்' என்ற முறையில் வீரம் புலப்படுத்தப்படுகிறது. உடல்பலம் கொண்ட முரட்டுக் காளையுடன் மனிதன் மோதி வெற்றிகொள்கிறான். பாரி வேட்டையில் விலங்குகளுடன் போராடி வீழ்த்தும் வகையில் வீரம் வெளிப்படுத்தப்படுகிறது.

இரண்டாம் வகைக்கு 'சிலம்ப விளையாட்டினையும்', 'புலி வேடத்தினையும்' எடுத்துக் காட்டாகக் கூறலாம். இரண்டும் பயிற்சியுடைய விளையாட்டுகளாக உள்ளன. பயிற்சி பெற்றவர்

13. திரு. சோமலெ அவர்களுடன் கலந்துரையாடல் மூலம் பெற்ற செய்தி, 9.2.80

தங்களுக்குள் யார் அதிகத்திறன் படைத்தவர் என்ற நிலையில் வீரத்தினைச் சோதிப்பதற்காகப் 'போட்டி விளையாட்டில்' ஈடு படுகின்றனர்.

முதல் வகையில் (சல்லிக்சட்டில்) வெற்றிபெற்றவர் பரிசினைப் பெறுகிறார். இரண்டாம் வகையில் (சிலம்பம்) வெற்றிபெற்றவர் 'வீரம் நிறைந்தவர்' என்ற புகழினைப் பெறு கிறார்.

தற்காலத்தில் 'கிரிக்கெட்' போன்ற நகரத்து விளையாட்டு களைச் சிலர் விளையாடப் பலர்பார்த்துஇரசிப்பதுபோல இத்தகு வீர விளையாட்டுகளில் சிலர் பங்குகொள்ள பலர் பார்த்து மகிழ் கின்றனர்.

(ஆ) உடல்திறனை மையமாகக் கொண்டுள்ள விளையாட்டு

பலர் பிடித்திருக்க அவர்தம் பிடியிலிருந்து விலகிவர உடல் திறன் பயன்படுத்தப்படுகிறது. இங்கு ஒருவர்க்கும், பலருக் கும் இடையில் போட்டியமைந்து உடல்திறன் சோதிக்கப்படு கிறது (எ.டு. சடுகுடு).

மற்றவர் செய்ய இயலாத செயலொன்றினை ஒருவர் தன் உடல்திறனை வெளிப்படுத்திச் செய்யும் செய்கை, சில விளை யாட்டுகளில் காணப்படுகிறது (எ.டு இளவட்டக்கல், ஓட்டம்).

(இ) உடல்திறனைச் சார்ந்த விளையாட்டு

தட்டுவண்டியில் மாடுகளைப் பூட்டி வேகமாகச் செலுத் துவது ஒரு வகைப் போட்டி விளையாட்டாக விளங்குகிறது. இதில் வண்டி ஓட்டுபவர் தன் உடல்திறன் எதனையும் பயன்படுத் துவது இல்லை. மாடுகளின் உடல்திறன் அடிப்படையில் வெற்றி தோல்வி தீர்மானிக்கப்படுகிறது. எனினும் வண்டியின் பக்கத் தில் ஓடுபவர் 'உடல் திறனுடன்' செயல்பட்டால் வெற்றி எளி தாகிறது (எ.டு. இரட்டை மாட்டுப் பந்தயம்).

கர்ணம் (Somer-Sault) போட்ட நிலையில் பொருள்களைக் கொண்டு வருதல் என்ற செய்கை பயிற்சி நிலையில் கிடைக்கக் கூடிய உடல்திறன் விளையாட்டெனினும் தெய்வநம்பிக்கையுடன் தொடர்புடையதாய் விளையாடப்படுகிறது (எ.டு. மோடி விளையாட்டு).

2. அறிவுத்திறன் விளையாட்டு

இவ்வகை விளையாட்டுகளில் உடல்திறனுக்கு முதன்மை கொடுக்கப்படுவதில்லை.

அறிவுத்திறன் விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் அகவிளை யாட்டுகளாக அமைந்துள்ளன.

ஒருவர் பங்கு கொண்டு தங்கள் திறமையினை வெளிப்படுத் தும் இயல்பினை 'நட்சத்திர விளையாட்டில்' காணலாம்.

இருவர் பங்கு கொள்ளும் இயல்புள்ள விளையாட்டுகள் இரண்டு வகைகளில் அமைகின்றன. அஃதாவது, 'கட்டம் போன்ற விளையாட்டில் ஒருவர் தங்கள் காய்களை நேர்கோட் டிற்குக் கொண்டு வந்தால் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படு கிறார். 'பதினைந்தாம் புலியில்' எதிரியின் காய்களை அடைப்ப திலும், வெட்டுவதிலும் திறமை வெளிப்படுத்தப்படுவதைக் காணலாம்.

3. வாய்ப்புநிலை விளையாட்டு

உடல் திறனிற்கோ, அறிவுத்திறனிற்கோ முதன்மை கொடுக் காமல் வாய்ப்புநிலையில் வெற்றி தோல்வியினை நிதானிக்கும் விளையாட்டுகளை 'வாய்ப்புநிலை' விளையாட்டுகள் எனலாம்.

வாய்ப்புநிலை விளையாட்டுகளில் இரண்டு வகைகளைக் காணமுடிகிறது. ஒன்று, முழுவதும் வாய்ப்பு நிலையினைச் சார்ந்த விளையாட்டுகள். இரண்டு, ஊகித்தறியும் நிலையினைச் சார்ந்த வாய்ப்புநிலை விளையாட்டுகள்.

முழுவதும் வாய்ப்புநிலையிலுள்ள விளையாட்டுகள் பெரும் பாலும் சூது விளையாட்டுகளாக உள்ளன. சூது விளையாட்டு களில் வெற்றி அல்லது தோல்வியென்ற நிலை இருந்தாலும் வெற்றி பெற்றவர் பணம்பெறுதல் என்ற நிலையினையும் தோல்வியுற்றவர் பணம் இழத்தல் என்ற நிலையினையும் எதிர் கொள்ள வேண்டியிருக்கும்.

சில சூதுவிளையாட்டுகளில் கலந்துகொள்வோர் அடிப்படை யில் வாய்ப்புநிலை அமைகிறது (எ.டு திரிக்குத்து, பொம்மைச் சீட்டு). வேறு சில விளையாட்டுகளில் சூதாடு கருவியினைக்

கொண்டு வாய்ப்புநிலை கணக்கிடப்படுகிறது (எ.டு. மூணு கட்டை, சூதுதாயம்).

பொதுவாகச் சூது விளையாட்டுகள் சாதாரண நாட்களில் நடைபெறுவதைக் காட்டிலும் விழாக் காலத்தில் மிகுதியாக நடைபெறும் இயல்புடையதாக உள்ளன. விழாக்காலத்தில் பணப்புழக்கம் இருக்கின்றமை இதற்குக் காரணமாக அமையலாம்.

ஊகித்தறியும் நிலையிலுள்ள வாய்ப்புநிலை விளையாட்டுகளுக்குப் 'பானை உடைத்தலையும், உரிப்பானை விளையாட்டினையும்' எடுத்துக்காட்டாகக் கொள்ளலாம். கண்கட்டப்பட்ட நிலையில் பானையினை உடைக்க வேண்டுமென்றால் அஃது வாய்ப்பு நிலையாகக் கருதப்படுகிறது. இருப்பினும் சுற்றுப்புறச் சூழ்நிலைகளை உய்த்துணர்ந்தால் எளிதில் வெற்றியடையவும் கூடும். காட்டாக, 'நிற்கும் இடத்திலிருந்து எவ்வளவு தூரத்தில் பானையிருக்கும்?' 'எந்தத்திசையில் பானையிருக்கிறது?' என்பது போன்ற சிறுசிறு கூறுகளைக் கூர்மையாகக் கவனித்தறியலாம்.

வாய்ப்புநிலையில் விளையாடப்பெறும் விளையாட்டுகளனைத்தும் விழாக்காலத்தினைச் சார்ந்தமைகின்றன என்பது குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

2. மகளிர் விளையாட்டு

மகளிர் விளையாட்டுகளில் உடல்திறன் தொடர்பான விளையாட்டுகள் இல்லையெனலாம். தசை நார்களின் வளர்ச்சி பெண்தன்மை நிறைந்தது அல்ல என்பது பொதுவான கருத்து. மேலும் தமிழ்மகளிர் பண்பாட்டினையும் ஒரு காரணமெனக் கூறலாம். இயல்பாகப் பெண்கள் வெளியிடங்களுக்குச் சென்று விளையாடுவது இல்லை. எனவே, உள்ளிருந்து விளையாடும் விளையாட்டுகளில் மகளிர் ஈடுபடுகின்றனர். உள்ளிருந்து விளையாடும் விளையாட்டுகள் உடல்திறனுடையதாயிருக்க வாய்ப்பில்லை.

அறிவுத்திறன் சார்ந்த வாய்ப்புநிலை விளையாட்டுகள் மகளிரிடம் உள்ளன (எ.டு. தாயம்). விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு காய்களை நகர்த்துவது முழுதும் வாய்ப்புநிலையினைச் சார்ந்துள்ளது. இருப்பினும், விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு எந்தக் காயினை நகர்த்தினால் எதிரியின் காயினை

வெட்டலாம் அல்லது பழம்நோக்கிச் செல்லலாம் அல்லது தான் வெட்டுப்படாமல் இருக்கலாம் போன்ற செயல்கள் அறிவுத் திறனைக் கொண்டுதான் செயல்படுத்தப்படுகின்றன.

'பல்லாங்குழியில்' எந்தக் குழியினைப் பிரித்தால் எத்தனை கல் கிடைக்கும் என்பது தெரியாது. ஆகவே வாய்ப்புநிலையில் இவ்விளையாட்டு அமைந்துள்ளது எனலாம். இவ்விளையாட்டில் பயிற்சி பெற்றவர்க்கு எந்தக் குழியினைப் பிரித்தால் எவ்வளவு கல் கிடைக்குமென்பது அனுபவ அறிவுத்திறன் அடிப்படையில் தெரிந்து கொள்ள வாய்ப்புண்டு.

கற்களைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிப்பதும், சேர்ந்திருக்கும் கற்களை அசைந்துவிடாமல் எடுப்பதும் ஆகிய செய்கைகள் வாய்ப்புநிலை விளையாட்டாகக் கொள்ளலாமெனினும் ஓரளவு பயிற்சி (practice) சார்ந்துள்ளது எனலாம்.

'மஞ்சள் நீர் தெளித்தல்' என்றவிழாக்காலத்து விளையாட்டு மனமகிழ்ச்சி நிலையினைச் சார்ந்தமைந்த விளையாட்டு எனக் கொள்ளலாம்.

3. சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு

நாட்டுப்புறச் சிறுவரிடம் பெரியோர் வழி கற்கும் (adult instructed games) விளையாட்டுகள் குறைவு எனலாம்.[14] பெரும்பான்மையான விளையாட்டுகள் சிறுவர் மரபு வாயிலாகப் பாதுகாக்கப்பட்டு வருகின்றன. "இத்தகு விளையாட்டுகள் நாட்டுப்புற இயல் ஆய்விற்கு மூலாதாரச் சான்றுகளாக அமைகின்றன."[15] "கால வளர்ச்சியின் விளைவு சிறுவர் விளையாட்டினைப் பாதிக்கவில்லை"[16] எனலாம்.

---

14. நகர்ப்புறத்துச் சிறுவர் விளையாட்டுகள் பல பெரியோர் வழியாகச் சிறுவர்க்குக் கற்பிக்கப்படுகின்றன. எ.டு. டென்னிஸ், கிரிக்கெட் போன்றவை.

15. "The games without official rules, which are child transmitted taught by one child to others of about the same age, are the ones which are the most interesting to the folklorist and the most valuable for understanding the nature of child hood."
— Encyclopaedia Britannica, Vol. 5, (Encyclopaedia Britannica Inc, William Bentoo, 1972), p. 517.

16. ",.. transmitted games have not changed through the ages'
—Ibid, p. 517.

சிறுவர் மரபாக வரும் விளையாட்டுகளில் போலச் செய்தல் (Make believe or imitative) வகை விளையாட்டுகள் முக்கிய அங்கம் வகிக்கின்றன. இப்போலச் செய்தல் விளையாட்டுகளில் நாடகத்தின் கூறுகள் இடம்பெறுவதால் பிற்கால நாடகத்தின் தோற்றத்திற்கு இத்தகு விளையாட்டுகள் வித்தாகவும் அமைந்திருக்கலாம். சிறுவர் அல்லது சிறுமியர் எதனை உணர்ந்து கொள்கின்றனரோ அதனை அப்படியே நடித்தாடுகின்றனர். "பெரியோரால் கைவிடப்பட்டுவரும் பழம்பண்பாட்டின் சில செயல்கள்கூட சிறுவர் விளையாட்டில் இடம்பெறக் கூடும்."[17]

குழுவாக (party) இயங்கும் விளையாட்டுகள் சிறுவரிடையே மிகுதியாக இருக்கக் காணலாம். இவைகளும் சிறுவர் மரபு வாயிலாகப் பாதுகாக்கப்பட்டு வருகின்றன.

புதிதாக உண்டாக்கப்படும் விளையாட்டுகள் (Manufactured games) நாட்டுப்புறச் சிறுவரிடம் குறைவு எனலாம்.[18]

சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுகளின் வகைப்பாடு[19]

சிறுவர், சிறுமியர் பங்குகொள்ளும் விளையாட்டுகளைக் கீழ்க்கண்டவாறு வகைப்படுத்தலாம்.

1. தொடுதல் செய்கையான விளையாட்டு.
2. பிடித்து விளையாடும் விளையாட்டு.
3. கண்டுபிடித்து விளையாடும் விளையாட்டு.
4. போட்டியுள்ள விளையாட்டு.
5. நடித்தல் அல்லது போலச் செய்தல் தொடர்பானவை.

---

17. "Childrens imitative games are sometime the relics of practices now discarded by adult world"
—Ibid, p. 518.

18. நகர்ப்புறத்துச் சிறுவரிடம் இத்தகு விளையாட்டுகள் அதிகம். (எ-டு.) வரைபடத்தில் (Map) ஒரு குறிப்பிட்ட ஊரினைக் கண்டுபிடித்து விளையாடும் முறை.

19. சிறுவர், சிறுமியர் விளையாட்டு, சிறுவர் விளையாட்டு, சிறுமியர் விளையாட்டு என்ற மூன்று பிரிவிலும் இத்தகு விளையாட்டுகள் வகைப்படுத்தப்பட்டுள்ளன.

1. தொடுதல் செய்கையான விளையாட்டு (Chasing game)

ஒருவர் விரட்டி வருவார். மற்றவரெல்லாம் அவரிடம் பிடி படாமல் ஓடவேண்டும். விரட்டி வருபவர் யாரைத் தொடு கின்றாரோ அவர் அடுத்தமுறை விரட்டி வருதல்வேண்டும். இதுவே தொடுதல் செய்கையான விளையாட்டுகளின் அடிப் படைச் செயலாகும் (எ-டு தொட்டு விளையாட்டு).

தொடுதலைத் தவிர்க்கும் முறை (immunity from touch)

விரட்டி வருபவரிடமிருந்து தப்பிப்பதற்காக மரத்தினைத் தொடுதல் அல்லது கல்லின்மேல் ஏறிக்கொள்ளுதல் போன்ற செயல்கள் சில விளையாட்டுகளில் இடம்பெறுகின்றன (எ-டு. மரங்கொத்தி, கல்லா? மண்ணா?).

ஒருவர்க்கொருவர் உதவும் முறை

சில சமயங்களில் விரட்டி வருபவரிடமிருந்து தப்பிப்பதற் காக உட்கார்ந்து விடுதலும் உண்டு. உட்கார்ந்த நிலையிலுள்ள வர் உயிரற்றவராகக் கருதப்படுகிறார். ஓடிக்கொண்டிருக்கும் நிலையிலுள்ள ஒருவர் 'அவரைத்' தொட்டால்தான் முன்போல எழுந்து ஓட இயலும் (எ.டு. உயிர்கொடுத்து, உயிரெழுப்பி).

இரு குழுவாக இயங்கும் விளையாட்டாக இருந்தால் ஒருவரால் தொடுவதற்கு இயலாவிட்டால் அவர்தம் கட்சியி லுள்ள இன்னொருவரிடம் பொறுப்பினை ஒப்படைத்தலும் உண்டு (எ-டு. சூ விளையாட்டு.).

2. பிடித்து விளையாடும் விளையாட்டு

தொடுதல் செய்கையிலிருந்து சற்று வளாநத நலையயனை இங்குக் காணலாம். இத்தகு விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் குழுவாக இயங்கும் தன்மை படைத்தவை எனலாம்.

குறிப்பிட்ட எல்லையினை அடைவதற்காக ஒரு கட்சியினர் முயல்வர். அவ்வெல்லையினை அணுகவிடாமல் எதிர்க் கட்சி யினர் மறித்துப் பிடித்து நிறுத்துவர் (எ-டு. மந்திக்குஞ்சு, ஓடு குஞ்சு). எதிர்க்கட்சியினர் பிடியிலிருந்து தப்பிச் செல்ல மிகுந்த திறமைவேண்டும். எனவே, வளர்ந்த சிறுவரிடையே இத்தகு விளையாட்டுகள் காணப்படுகின்றன.

3. கண்டுபிடித்து விளையாடும் விளையாட்டு

இவ்வகை விளையாட்டுகள் இரண்டு வகைகளில் அமையக் காணலாம்.

1. பொருளினை ஒளித்துவைத்துக் கண்டுபிடித்தல்.
2. விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் ஒளிய, கண்டு பிடித்தல்.
3. ஊகிக்கும் நிலையில் கண்டுபிடித்தல்.

ஒருவர் ஒரு பொருளினை ஒளித்து வைக்க இன்னொருவர் அதனைக் கண்டுபிடித்தலும், ஒரு கட்சியினர் ஒளித்துவைத்த பொருளை இன்னொரு கட்சியினர் கண்டுபிடித்தலும் முதல் வகையில் இடம்பெறக் கூடிய செயல்களாகும். இவ்வகை விளையாட்டுகள் சிறுமியரிடம் மிகுந்த அளவு உள்ளன. (எ-டு திரித்திரி, மாது மாது) இத்தகு விளையாட்டுகள் ஊகித்தறியும் நிலையில் கண்டுபிடிப்பு விளையாட்டுகளாக உள்ளன.

ஒருவர் பலரைக் கண்டுபிடித்தல் என்ற செய்கையும், ஒரு கட்சியினர் இன்னொரு கட்சியினரைக் கண்டுபிடித்தல் என்ற செய்கையும் சிறுவர் விளையாட்டில் மிகுதியாக இடம்பெறக் காணலாம் (எ-டு. நிலாப்பூச்சி).

4. போட்டியுள்ள விளையாட்டு

ஓடுவதும், தொடுவதும், கண்டுபிடித்தலும் ஆகிய செய்கை யுள்ள விளையாட்டுகளில் போட்டியிருப்பினும் அதனைவிடச் சற்று வளர்ச்சியடைந்த நிலையினை இங்குக் காணமுடிகிறது.

இப்போட்டியுள்ள விளையாட்டுகளில் தோற்றவர் அல்லது தோற்றகட்சியினர் தன் உடலை வருத்தவேண்டியிருக்கும் (எ-டு. குண்டு, ஆனமானத்திரி). இல்லையெனில் தம் ஆடுகருவி யினை இழக்கவேண்டியிருக்கும் (எ-டு. பம்பரம், புளியமுத்து.)

5. நடித்தல் அல்லது போலச்செய்தல் தொடர்பானவை

பெரியோரின் செயலை நடித்தாடுதல் என்பது சிறுவர், சிறுமியரிடம் காணப்பெறும் பொதுவான இயல்பாகும். மன

மகிழ்ச்சிக்காக நடித்தாடப்படுவதால் விளையாட்டெனக் கொள்ளப்பட்டது.

சிறுவர் நடித்தாடும் விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் தொழிலடிப்படையில் அமைந்திருக்கின்றன. இஃது ஆடவர்தம் இயல்பினை வெளிப்படுத்துவதாய்க் கொள்ளலாம் (எ.டு. ராஜாமந்திரி, கிளித்தட்டு, கள்ளன் போலீஸ்.).

சிறுமியர் நடித்தாடும் விளையாட்டுகள் மகளிரின் பண்புகளை வெளிப்படுத்துவதாயுள்ளன. சான்றாகச் சில விளையாட்டுகள் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளன.

மெச்சிலே யாரு?	—மகளிர் உரையாடல்
அக்கக்கா கிளி செத்துப்போச்சு	—மகளிரிடம் வதந்தி பரவும் தன்மை
கிழவி விளையாட்டு	—கிழவி குழந்தைகளிடம் நடந்துகொள்ளும் முறை
மோர் விளையாட்டு	—மோர் விற்கும் தாயின் செய்கை
சோற்றுப்பானை	—சமையற் குறிப்பினைப் பற்றியது.

சிறுமியர் நடித்தாடும் இவ் விளையாட்டுகளின் மூலம் சமுதாயத்தில் பெண்களின் நிலை என்னவென்று உணரஇயலும். உடல் திறன் அதிகமில்லாத காரணத்தினால் இத்தகு விளையாட்டுகளைச் சிறுமியர் விரும்பியேற்கின்றனர் எனலாம்.

சிறுவர், சிறுமியர்—விளையாட்டுகள் பற்றிய அட்டவணை

வி. பெ.		உ.தி.	அ.தி.	வா.நி.	ம.நி.	தொ. தொ.	பி. தொ.	க. தொ.	போ. வி.	ந. தொ.	பிற
தொட்டு விளையாட்டு	சி. சி	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
குரங்கு விளையாட்டு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
உயிர் எழுப்பிகொடுத்து	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
உயிர் கொடுத்து	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
கல்லா? மண்ணா?	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
கண்ணாமூச்சி	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
கோட்டான் கோட்டான்	,,	x	—	—	—	—	x	—	—	—	—
பூப்பறிக்க வருகிறோம்	,,	x	—	—	—	—	x	—	—	—	—
மெல்லவந்து மெல்லப்போ	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
உருண்டை திரண்டை	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
எண் விளையாட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
நொண்டி	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
கோழிக்கால்	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
நான்கு மூலைக்கல்	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
எலியும் பூனையும்	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
சோளக்கதிர்	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	x	—
சிறு வீடு	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	x	—
பூம்பூபுளியம்பூ	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
குலைகுலையாய் முந்திரிக்காய்	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
கொம்பரை கொம்பரை	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
ஈசல்பிடித்தல்	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
மரங்கொத்தி	சி. ர்	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
காயா? பழமா?	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—

வி. பெ.		உ.தி.	அ.தி.	வா.நி.	ம.நி.	தொ. தொ.	பி. தொ.	க. தொ.	போ. வி.	ந. தொ.	பிற
சூ. விளையாட்டு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
பூச்சி விளையாட்டு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
கல்லுக் குச்சி	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
காககாக் குஞ்சு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
காக்காக் கம்பு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
வண்ணான் பொதி	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
நெல்லிக்காய்விளையாட்டு	,,	x	—	—	—	x	—	—	—	—	—
மநதிககுஞ்சு	,,	x	—	—	—	—	x	—	—	—	—
ஓடுகுஞ்சு	,,	x	—	—	—	—	x	—	—	—	—
ஓடுசிககு	,,	x	—	—	—	—	x	—	—	—	—
உப்பு விளையாட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
நிலாப் பூச்சி	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
சீத்தடிகுஞ்சு	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
அநதக்கழுதை இந்தக் கழுதை	,,	—	—	x	—	—	—	x	—	—	—
குத்துவிளையாட்டு	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
ஐந்து பத்து	சி.	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
மதம்லாட்டி	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
பூக்கு திரை	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
கல்லுக் கொடுத்தான் கல்லேவா	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
குதிரைக் கல்லு	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
ஆனமானத்திரி	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
பச்சைக் குதிரை	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—

வி. பெ.		உ.தி.	அ.தி.	வா.நி.	ம.நி.	தொ. தொ.	பி. தொ.	க. தொ.	போ. வி.	ந. தொ.	பிற
கால்தாண்டி	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
கிட்டிப்புள்	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
பிள்ளையார் பந்து	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
எறிபந்து	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
பம்பரம்	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
குண்டு	,,	x	—	—	—	—	—	—	x	—	—
எறியாய் விளையாட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
உருட்டான்	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
தெல்லுக்காய்விளையாட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
அச்சுப் பூட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
சீச்சங்கல்	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
சுண்டுமுத்து	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
ஒற்றையா? இரட்டையா?	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
ஊதுமுத்து	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
குச்சு விளையாட்டு	,,	—	—	x	—	—	—	—	x	—	—
தவளை விளையாட்டு	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
ஆடும் ஓநாயும்	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
வில்லுக்குச்சிவிளையாட்டு	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
கிளித்தட்டு	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
ராஜா மந்திரி	,,	—	—	x	—	—	—	—	—	x	—
வண்டியுருட்டுதல்	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
கால்தூக்குகிற கணக்குப்பிள்ளை	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—
கள்ளன் போலீஸ்	,,	x	—	—	—	—	—	—	—	x	—

வி. பெ.	உ.தி.	அ.தி.	வா.நி.	ம.நி.	தொ. தொ.	பி. தொ.	க. தொ.	போ. வி.	ந. தொ.	பிற
கல்லெடுத்தல் ,,	X	—	—	—	—	—	—	—	—	X
தீப்பந்தம் சுற்றுதல் ,,	X	—	—	—	—	—	—	—	—	X
பரணி பரணி ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	—	X
காற்றாடி ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	—	X
பட்டம் ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	—	X
ஒண்ணாங்கிளி இரண்டாங் கிளி ,,	X	—	—	—	X	—	—	—	—	—
பருப்புச்சட்டி ,,	X	—	—	—	X	—	—	—	—	—
கணகட்டி விளையாடுதல் ,,	X	—	—	—	X	—	—	—	—	—
தந்தி போகுது தபால் போகுது ,,	—	—	X	—	—	—	X	—	—	—
மாது மாது ,,	—	—	X	—	—	—	X	—	—	—
திரித் திரி ,,	—	—	X	—	—	—	X	—	—	—
சில்லி ,,	X	—	—	—	—	—	—	X	—	—
அக்கக்கா கிளி செத்துப்போச்சு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
மெச்சிலேயாரு? ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
கிழவி விளையாட்டு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
கொக்கு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
கொடுககு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
மோரு விளையாட்டு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
சோற்றுப்பானை ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
கும்மி ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
பூசணி விளையாட்டு ,,	—	—	—	X	—	—	—	—	X	—
மத்தாடுதல் ,,	—	—	—	X	—	—		—	—	X

வி. பெ.		உ.தி.	அ.தி.	வா.நி.	ம.நி.	தொ. தொ.	பி. தொ.	க. தொ.	போ. வி.	ந. தொ.	பிற
கரகரவண்டி	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
பிஸ்ஸாலே பறத்தல்	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
இம்மாம் பறவை	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
கியாகியாக் குருவி	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x
மலையிலே தீப்பிடிக்குது	,,	—	—	—	x	—	—	—	—	—	x

சுருக்கவிளக்கம்:

வி.பெ. : விளையாட்டின் பெயர்.
உ. தி. : உடல் திறன்.
அ. தி. : அறிவுத்திறன்.
வா. நி. : வாய்ப்பு நிலை.
ம. நி. : மனமகிழ்ச்சி நிலை.
தொ.தொ. : தொடுதல் தொடர்பானவை.
பி.தொ. : பிடித்தல் தொடர்பானவை.
க.தொ. : கண்டுபிடித்தல் தொடர்பானவை.
போ.வி. : போட்டி விளையாட்டு.
ந.தொ. : நடித்தல் தொடர்பானவை.
சி.சி. : சிறுவர் + சிறுமியர்.
சி.ர். : சிறுவர்.
சி.மி. : சிறுமி.

அட்டவணை தரும் செய்திகள்

சிறுவர், சிறுமியர் 'அறிவுத் திறன்' விளையாட்டுகளில் ஈடு படுவதில்லை. உடல்திறன் விளையாட்டுகளிலும், வாய்ப்பு நிலை விளையாட்டுகளிலும், மனமகிழ்ச்சி நிலையிலுள்ள விளையாட்டுகளிலும் மிகுதியாக ஈடுபடுகின்றனர் எனலாம்.[20]

உடல்திறன் விளையாட்டுகளில் சிறுமியரைவிட சிறுவர் விரும்பிப் பங்கேற்கின்றனர்.[21]

உடல்திறன் விளையாட்டுகளுக்கடுத்து வாய்ப்புநிலை விளையாட்டுகளில் சிறுவர் மிகுதியாகக் கலந்து கொள் கின்றனர்.[22]

மனமகிழ்ச்சி நிலையிலுள்ள விளையாட்டுகளில் சிறுவரை விடச் சிறுமியர் ஈடுபாடு கொண்டுள்ளனர்.[23]

தொடுதல் தொடர்பான விளையாட்டுகளில் சிறுமியரைக் காட்டிலும் சிறுவர் அதிக அளவில் கலந்துகொள்கின்றனர்.

20.	உடல்திறன்	46
	அறிவுத் திறன்	0
	வாய்ப்பு நிலை	25
	மனமகிழ்ச்சி நிலை	24
21.	உடல்திறன் விளையாட்டு	46
	சிறுவர் பங்கு கொள்பவை	30
	சிறுமியர் பங்கு கொள்பவை	4
	பொதுவானவை (சிறுவர், சிறுமியர்)	12
22.	வாய்ப்புநிலை விளையாட்டு	25
	சிறுவர் பங்கு கொள்பவை	19
	சிறுமியர் பங்கு கொள்பவை	3
	பொதுவானவை	3
23.	மனமகிழ்ச்சி நிலை	24
	சிறுவர் பங்கு கொள்பவை	3
	சிறுமியர் பங்கு கொள்பவை	15
	பொதுவானவை	6

காரணம் இத்தகு விளையாட்டுகள் உடல் திறன் தொடர்பாக இருப்பதாகும்.[24]

உடல்திறனைப் பயன்படுத்தி விளையாடக் கூடிய பிடித்தல் தொடர்பான விளையாட்டுகளைச் சிறுவர் விரும்பியேற்கின்றனர்.[25]

உடல்திறன் குறைவாகப் பயன்படுத்தக் கூடிய கண்டு பிடித்தல் தொடர்பான விளையாட்டுகளில் சிறுவரும், சிறுமியரும் கலந்து கொள்கின்றனர். இத்தகு விளையாட்டுகள் வாய்ப்புநிலையில் அமைந்தது அதற்குக் காரணமாகக் கூறலாம்.[26]

போட்டியாகச் செயல்படும் விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் சிறுவர்க்கு உரித்தாயிருக்கிறது.[27]

மனமகிழ்ச்சி நிலையில் நடித்தாடப்படும் விளையாட்டுகள் சிறுமியரிடம் மிகுந்த அளவில் உள்ளன.[28] சிறுவர் நடித்தாடக்

---

24. தொடுதல் தொடர்பானவை 18
சிறுவர் பங்குகொள்பவை 9
சிறுமியர் பங்குகொள்பவை 3
பொதுவானவை 6

25. பிடித்தல் தொடர்பானவை 5
சிறுவர் பங்குகொள்பவை 3
பொதுவானவை 2

26. கண்டுபிடித்தல் தொடர்பானவை 10
சிறுவர் பங்குகொள்பவை 4
சிறுமியர் பங்குகொள்பவை 3
பொதுவானவை 3

27. போட்டியுள்ள விளையாட்டுகள் 27
சிறுவர் பங்குகொள்பவை 23
சிறுமியர் பங்குகொள்பவை 1
பொதுவானவை 3

28. நடித்தல் தொடர்பானவை 20
சிறுவர் பங்குகொள்பவை 8
சிறுமியர் பங்குகொள்பவை 9
பொதுவானவை 3

கூடியவை உடல்திறனை அடிப்படையாகக் கொண்டுள்ளன. சிறுமியரால் நடித்தாடப்படுபவை மனமகிழ்ச்சி நிலையில் அமைந்துள்ளன.[29]

பிற என்ற பகுப்பின் கீழ் அமையும் விளையாட்டுகளெல்லாம் மனமகிழ்ச்சி நிலையில் அமைந்துள்ளன.

4. குழந்தை விளையாட்டு

குழந்தைகள் தானாக விளையாடும் இயல்பு வளர்கின்ற வரைக்கும் தாயினையோ அல்லது தந்தையினையோ அல்லது வயது முதிர்ந்த கிழவியினையோ (தாய்ச்சி)[30] சார்ந்து விளையாடுகின்றன.

'தாய்ச்சி' விளையாட்டினை நடத்தும்போது சில பழக்க வழக்கங்களையும் உடன் போதிக்கிறாள். சமையல் குறிப்பினைப் பற்றியும், பகிர்ந்துண்ணுதல் பற்றியும், விருந்தோம்புதல் பற்றியும் அத்தகு விளையாட்டுகளில் இடம் பெறுகின்றன (எ-டு. பருப்புச்சட்டி)

பேசப்பழகும் குழந்தைகள் மொழிப் பயிற்சிக்காக வினா விடைச்சங்கிலிபோன்ற விளையாட்டுகளில் ஈடுபடுகின்றன.

குழந்தை விளையாட்டுகள் பெரும்பாலும் பாடல் தொடர் பாகவோ அல்லது சந்தநயத்துடன் கூடிய உரையாடல் தொடர் பாகவோ அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

விளையாட்டுப் பாடல்

பொதுவாக விளையாட்டுகளைப் பாடலுள்ள விளையாட்டு களென்றும் பாடலில்லா விளையாட்டுகளென்றும் இருவகைப் படுத்தலாம்.

---

29. சிறுவர் நடித்தாடுபவை 8
உடல்திறன் தொடர்பானவை 7
வாய்ப்புநிலைத் தொடர்பானவை 1
சிறுமியர் நடித்தாடுபவை 9
மனமகிழ்ச்சி தொடர்பானவை 9

30. 'ஆத்தா' என்ற சொல் தாயினைக் குறிக்கும் வழக்குச் சொல் ஆகும். 'ஆத்தாவினைப்' பெற்றவள் 'ஆச்சி' என்றழைக்கப்படுவதுண்டு. இதனை நோக்கத் 'தாயினைப்' பெற்றவள் 'தாய்ச்சி'யென்று அழைக்கப்பட்டிருக்கலாம்.

ஆடவர் விளையாட்டிலும், மகளிர் விளையாட்டிலும் பெரும்பாலும் பாடலிடம் பெறுவதில்லை. பெரும்பான்மையான சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுகள் பாடலுடன் அமைகின்றன. சிறுவரை நோக்கச் சிறுமியர் விளையாட்டுகளில் பாடலிடம் பெறுவது மிகுதி எனலாம். மனமகிழ்ச்சிநிலையில் இயங்கும் விளையாட்டுகளில் பாடல் சேர்ந்துவருவது இயல்பாக உள்ள தால் சிறுமியரிடம் மிகுதியாக இருக்கக் காரணமாகிறது.

குறிப்பாகக் குழுவாக இயங்கும் விளையாட்டுகளிலும் நடித்தல் தொடர்பான விளையாட்டுகளிலும் பாடல்கள் இடம் பெறுகின்றன.

குழந்தை விளையாட்டுகள் ஏற்கனவே குறிப்பிட்டதைப் போல் பெரும்பாலும் பாடலைச் சார்ந்தமைகின்றன. குழந்தை கள் பிறரைச்சார்ந்து விளையாடும் நிலையில் குழந்தைக்காகப் பிறர் பாடும் இயல்பினையும், குழந்தைகள் தானாக விளை யாடத் துவங்கிய நிலையில் குழந்தைகளே பாடுவதாகவும் பாடல்கள் அமைகின்றன.

சிறுவர் சிறுமியர் பாடல்களைவிட குழந்தைகளின் பாடல்கள் குறைந்த வரிகளைக் கொண்டுள்ளன. மிகுதியான வரிகளைக் குழந்தைகளினால் நினைவிற் வைத்துக்கொள்ளுதல் இயலாது என்பது அதற்குக் காரணமாக இருக்கலாம்.

பாடல்களில் பொருள்தொடர்பு இல்லையெனினும் ஒருவகைச் சந்தநயம் இருக்கக் காணலாம். எனவே, குழந்தை களுக்கு மனனம் செய்துகொள்ள ஏதுவாகிறது.

பாடல் பயன்படும் விதம்

சடுகுடு, ஓடுசிக்குப் போன்ற விளையாட்டுகளில் மூச்சினை யடக்குவதற்கும், தான் மூச்சினையடக்கியிருப்பதை மற்றவர் உணர வேண்டுமென்பதற்காகவும் பாடல் பயன்படுத்தப்படு கிறது. இவ்வகைப் பாடலில் பாடலின் இறுதிச்சொல் திரும்பத்திரும்பச் சொல்லப்படுகிறது.

எ.டு:

நான் தாண்டா வீரன்
நல்ல முத்துப் பேரன்

தங்கப்பிரம் பெடுத்துத்
தாலிகட்ட வர்ரேன்
வெள்ளிப் பிரம்பெடுத்து
விளையாட வாரேன்...வாரேன்...வாரேன்...

ஆடுமுறையில் எண்களின் வரிசையினைச் சுட்டிச் செல்வதாகவும் பாடல்கள் அமைந்துள்ளன. தட்டாங்கல் விளையாட்டில் இத்தகு பாடல்கள் இடம்பெறுகின்றன. பாடலின் முதலடியின் தொடக்கத்தில் எண் இருக்க, அடுத்தடுத்த இரண்டு அல்லது மேற்பட்ட வரிகள் பொருளற்ற முறையில் தொடர்ச்சியாய் அமைகின்றன.

எ.டு:

ஓரி உலகெலா சூரியன்
சூரியன் தங்கைக்கு
சுந்தரவல்லிக்கு
மாயக்கழச்சிக்கு
நாளைக் கல்யாணம்.

'ஓரி' யென்பது 'ஒன்று' என்ற எண்ணினைக் குறிக்கும்.

குழுவாக இயங்கும் விளையாட்டுகளிலும் நடிப்புத் தொடர்பான விளையாட்டுகளிலும் போட்டி போட்டுக் கொண்டு வினாவும் விடையுமாகப் பாடல்கள் பாடப்படுவதால் முரணுள்ள இயல்பினதாய் விளையாட்டு அமைகிறது.

கண்டுபிடித்தல் தொடர்பான விளையாட்டுகளில் காலக் கணிப்பிற்குப் பாடல்கள் உதவுகின்றன. 'பட்டவர்' பாடலினைப் பாடும் நேரத்தில் 'பழமேறியவர்' ஒளிந்து கொள்ள முடிகிறது (எ.டு: கண்ணாமூச்சி). பொருளினை ஒளித்து வைக்கும் போது பாடல் பாடப்படுவதால் பாடல் முடிவதற்குள் அப்பொருளை ஒளித்து வைக்க ஏதுவாகிறது (எ.டு: மாது மாது).

தொடுதல் தொடர்பான விளையாட்டுகளில் 'பட்டவரைத்' தேர்ந்தெடுப்பதற்குப் பாடல் பயன்படுத்தப்படுவதைக் காணலாம் (எ.டு: தொட்டு விளையாட்டு).

தம்மைச் சுற்றியிருக்கும் பொருள்களைப் பற்றிப் புரிந்து கொள்ள வேண்டுமென்ற உணர்வு குழந்தைகளின் மனத்தில் எழுவது இயல்பு. எனவே, வினாவிடைத் தொடர்பான பாடல்

களின் மூலம் தங்கள் ஐயங்களைத் தெளிவாக்கிக் கொள்கின்றன (எ.டு: வினா விடைச்சங்கிலி).

உச்சரிப்புப் பாடல்கள் குழந்தைகளின் மொழிப் பயிற்சிக்குப் பயன்படுவனவாய் உள்ளன.

பாடல் உணர்த்தும் செய்திகள்

நாட்டுப்புற இயல் ஆய்வு முறைகளில் நாட்டுப்புற இலக்கியத்தினைக் கொண்டுஆராயும் இயல்பும் காணப்படுகிறது. அவ்வகையில் விளையாட்டுப் பாடலையும் ஒன்றெனக் கூறலாம்.

இலக்கியமென்பது வாழ்க்கையினைப் பிரதிபலிக்கும் கண்ணாடியெனலாம். காலச் சூழ்நிலைக்கேற்பத் தோன்றும் விளையாட்டுப் பாடல்களும் அவ்வக் காலச் சமுதாய நிலையினைப் பிரதிபலிப்பதாகக் கொள்ளலாம்.

அரசனுக்கும், குடிமக்களுக்குமிடையே எழுந்த முரண் பாட்டினை விளக்கும் பாடலும், முகம்மதியர்க்கும் மற்ற இனத்தவர்க்குமிடையே உள்ள முரண்பாட்டினை உணர்த்தும் பாடலும் விளையாட்டில் இடம் பெற்றுள்ளன (எ.டு: பூசணி விளையாட்டு, பூம்பூ புளியம்பூ). இவ்வகைப் பாடல் அன்றைய சமுதாயச் சூழலை அறிந்துகொள்ளப் பயன்படக்கூடும்.

கதிரறுத்தல், விறகு வெட்டுதல், மோர் விற்றல், ஆடு மாடு மேய்த்தல் போன்ற தொழில்கள் பற்றியும் அவர்தம் வாழ்க்கையினைப் பற்றியும் விளக்குவதாய்ப் பாடல்கள் உள்ளன (எ.டு: மத்தாடுதல், கொக்கு விளையாட்டு, மோர் விளையாட்டு, கொடுக்கு).

நடித்தாடுதல் தொடர்பான விளையாட்டுகளில் வாழ்க்கை முறை பிரதிபலிப்பதைக் காணலாம். கணவன் மனைவிக் கிடையே தோன்றும் முரண்பாடு, சக்களத்திகளுக்கிடையே உருவாகும் மனவேறுபாடு போன்றவைகளும் பாடல்களில் இடம் பெறுகின்றன (எ.டு: சிறு வீடு).

சமயக்குறிப்பு, விருந்தோம்பும் முறை, பழக்க வழக்கங்கள், நீதிக் கருத்துகள் இவைகளெல்லாம் உள்ளடக்கியதாய்க் குழந்தைப் பாடல்கள் உள்ளன,

விளையாட்டுகளின் தோற்றம்

முற்கால மனிதர்க்கு வாழ்க்கையே ஒரு போராட்டமாக இருந்தது. இயற்கையுடனும் விலங்குகளுடனும் போராட வேண்டியிருந்தது. இப்போராட்டம் அவர்தம் வாழ்க்கைக்குப் பல படிப்பினைகளை உணர்த்துவதாயமைந்தது. அப் படிப் பினைகள் அல்லது அனுபவங்கள் இயற்கையினைப் புரிந்து கொள்ளவும், போராட்ட வாழ்வினைச் சமாளிக்கும் திறனையும் அவர்க்கு உண்டு பண்ணிற்று எனலாம்.

தற்காப்பிற்காகத் தாண்டவும், ஓடவும், நீந்தவும், மரமேறவும் மனிதன் பழகியிருந்தான். முடிந்தால் கையிலுள்ள குச்சி, கல் இவற்றின் உதவியால் எதிர்த்துத் தாக்கவும் பழகினான். இதன் பயனாய் வேட்டைவினை உருவாயிற்று எனலாம். வேட்டை வினைக்கு அனுபவமடைந்தோர் பயிற்சி தரலாயினர். அதன் பயனாய் குறிபார்த்தெறிதல், வீழ்த்துதல், ஆயுதங்களைப் பயன்படுத்துதல் போன்றவற்றில் பயிற்சிகள் வளரலாயின.

நாடோடி வாழ்க்கையினை விட்டுவிட்டு நிலைத்த வாழ்வு வாழத்தொடங்கிய காலத்தில் குழுக்களிடையே அடிக்கடி போர் மூண்டது. அதன் பயனாய்ப் போரின் செயல்பாடுகள் குறித்தும் பயிற்சிகள் தரப்பட்டன.

நாளடைவில் பயிர்செய்து வாழப் புகுந்த காலத்து வேட்டைவினையின் தேவை குறைந்தது. மக்களிடம் நாகரிகமும் பண்பாடும் வளரத் தொடங்கிய காலத்தில் போரின் செயல்பாடும், குறையலாயிற்று. வேட்டை வினையின் அடிப்படையிலும், போர் செய்கையின் அடிப்படையிலும் கொடுக்கப்பட்ட பயிற்சிகள் பயன்பாட்டு நிலையில் வேறுதிசைக்குத் திரும்பிற்று எனலாம். அஃதாவது மனமகிழ்ச்சிக்காகவும், பலர்காணத் தன் வீரத்தினைப் புலப்படுத்தும் நிலையிலும் விளையாட்டுகள் தோன்றலாயின.

குழுக்களாக நிலைத்து வாழத் தொடங்கிய காலத்தில் நம்பிக்கை தொடர்பான செய்திகளும் செல்வாக்குப் பெற்றன. இந் நம்பிக்கையினை அடிப்படையாகக் கொண்டும் சில விளையாட்டுகள் தோன்றலாயின. கட்டாகத் தொட்டு விளையாட்டினை எடுத்துக்கொள்ளலாம். இதில் 'விரட்டி வருபவரைக்' 'கெட்ட ஆவியுடன்' (Evil Spirit) இணைத்துக் கூறலாம். விரட்டி வருபவரிடமிருந்து தப்பிப்பதற்காக மரத்

தினைத் தோடும் பழக்கமும் சில விளையாட்டுகளில் உள்ளன. கிராமத்தில் பேய் நம்பிக்கையுடையவர்,பேய் நெருங்காதிருக்கும் பொருட்டு வேப்பமரத்தினை வளர்ப்பது மரபாக உள்ளது. மரத்தினைத் தொட்டு விளையாடும் இயல்பினை இந் நம்பிக்கை யுடன் இணைத்துக் காண முடிகிறது.

இயற்கையிலுள்ள முரண்பாட்டினையுணர்ந்து அதனையும் விளையாட்டில் பயன்படுத்தலாம் என்ற உணர்வு சிறுவரிடையே எழலாயிற்று (எ.டு: ஆடும் ஓநாயும், எலியும் பூனையும்).

பிற உயிரினங்களின் செய்கைகளை நடித்தாடுவதும் விளையாட்டு மரபாக வளரலாயிற்று. காட்டாக மந்திநகரும் விதம், தவளை தத்திச் செல்லும் முறை, கழுதையின் உதைக்கும் இயல்பு போன்ற இயல்புகளும் விளையாட்டில் இடம்பெறலாயின (எ.டு: மந்திக்குஞ்சு, தவளை விளையாட்டு).

காலப்போக்கில் வாழ்க்கையினையும், தொழிலினையும் பிரதிபலிப்பதாய் விளையாட்டுகள் அமையலாயின (எ டு. சிறுவீடு, கிளித்தட்டு).

சமுதாயத்திலுள்ள முரண்பாடுகளைக் கொண்டும் விளையாட்டுகள் தோன்றலாயின. காட்டாக ராஜாவிற்கும்: சாதாரணக் குடிமகள் கிழவிக்கும் இடையேயுள்ள முரண் பாட்டினை விளக்குவதாய்ப் பூசணி விளையாட்டு' உள்ளதென லாம்.

பிறரைக் கேலி செய்யும் செயலினை நடித்தாடுவதும் விளையாட்டாகக் கருதப்பட்டது. 'பருப்பு' உணவினை விரும்பியுண்பவரைக் கேலிசெய்யும் இயல்பில் 'பருப்புச்சட்டி' என்ற விளையாட்டு உருவாயிற்று எனலாம்.

தொடக்ககாலத்து விளையாட்டுகள் வேட்டை வினையினை யும், போர்ச் செய்கையினையும் அடியொற்றியிருக்கப் புதிது புதிதாகத் தோன்றும் விளையாட்டுகள் அவ்வக் காலச் சமுதாயத்தினைப் பிரதிபலிப்பதாய் அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

விளையாட்டின் பயன்

உடல்திறனை அடிப்படையாகக்கொண்ட ஆடவர் விளையாட்டுகள் அவர்தம் வீரத்தினைப் புகர்வதாக உள்ளன,

இவ்வீரம் தற்காப்பிற்காகவும், பிறர் கண்டு மகிழ்வதற்காகவும் பயன்படுத்தப்படுகின்றது.

ஆடவரின் அறிவுத்திறன் விளையாட்டுகள் சிந்திக்கும் திறனை வளர்ப்பதாயுள்ளன.

மகளிர் விளையாட்டுகள் மனமகிழ்ச்சிக்காகவும், பொழுது போக்கிற்காகவும் செயல்படுவனவாக உள்ளன. இருப்பினும் தாயம் போன்ற வாய்ப்பு நிலை விளையாட்டுகள் பின்முன் நிகழப் போவதைச் சிந்தித்தல் தொடர்பான பயிற்சியினைத் தருவதாகக் கொள்ளலாம்.

சிறுவர் விளையாட்டுகளின் மூலம் ஓடுதல், தேடுதல், மறைந்திருக்கும் பொருளினைக் கண்டு பிடித்தல், குறிபார்த்து வீழ்த்துதல், உயரத்தாவுதல் போன்றவற்றிற்கான பயிற்சி கிடைக்கிறதெனலாம்.

சிறுவர்தம் தொழிலடிப்படையிலான போலச் செய்தல் விளையாட்டுகள்தொழிற்கல்விக்கான பயிற்சியினைத்தருவதாகக் கொள்ளலாம்.

சிறுமியரின் வாழ்க்கைத் தொடர்பான போலச் செய்யும் விளையாட்டுகள் அவர்தம் வாழ்க்கைக்குப் பயிற்சி தருவனவாக உள்ளன.

குழுவாக இயங்கும் சிறுவர், சிறுமியர்தம் விளையாட்டுகள் கீழ்க்கண்ட பண்பு நலன்கள் வளர்வதற்குக் காரணமாயுள்ளன.

1. விளையாட்டிலுள்ள சட்டதிட்டங்களுக்கு அடங்கி நடப்பதால் ‘கட்டுப்பாடுடன்’ செயல்படும் தன்மை வளர்கிறது.

2. தங்கள் கட்சி வெற்றியடைய வேண்டும் என்ற ஒரே நோக்கத்துடன் செயல்படும் போது ‘ஒற்றுமையுணர்வு’ ஏற்பட ஏதுவாகிறது.

3. ‘ஒற்றுமையுணர்வின்’ அடிப்படையில் ‘பொதுநல உணர்வு’ வலுப் பெறுவதாகக் கொள்ளலாம்.

4. விளையாட்டில் தலைமைப் பொறுப் பேற்று நடத்தும் தலைவர்க்குப் ‘பொறுப்புணர்ச்சி’ வளர்கிறது.

5. தலைவராக இருப்பவர்க்கு வெற்றியினைக் கண்டு பெருமிதம் கொள்ளாமலும் தோல்வியினைக் கண்டு துவண்டு விடாமலும் மனத்துணிவுடன் செயல்படும் திறமை வலுப்பெறுகிறது.

6. தலைவர் கூற்றுப்படி அடங்கி நடக்கும் 'அடக்கஉணர்வு' விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர்க்கு ஏற்படுகிறது.

7. ஒருவர்க்கொருவர் விட்டுக்கொடுக்கும் தன்மையும் தவறு செய்தவரை மன்னிக்கும் தன்மையும் உருவாகிறது.

8. ஆபத்திலிருப்பவர்க்கு உதவவேண்டும் என்ற இரக்க உணர்வு விளையாட்டின் பயனாய்க் கிடைக்கிறது.

விளையாட்டில் சில பொதுவான கூறுகள்

1. பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுத்தல்

முரணமைந்த விளையாட்டாக இருந்தால் 'பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுப்பது வழக்கமாக உள்ளது. காட்டாகத் 'தொட்டு விளையாட்டினைக்' காணலாம். ஒருவர் விரட்ட (chaser) பலர் ஓடுதல் வேண்டும். விரட்டிவரும் 'ஒருவர்' 'பட்டவர்' என்று சொல்லப்படுகிறார். தானாக ஒருவர் முன்வந்து 'பட்டவராகச்' செயல்படமாட்டார். ஆகவே, சில விதிமுறைகளின்படி 'பட்டவர்' தேர்ந்தெடுக்கப்படுகிறார்.

1. காயா? பழமா?

விளையாடும் சிறுவருள்ளும் தலைமைப் பொறுப்பேற்று நடத்தக் கூடியவர் ஒரு சிறு கல்லினைக் கையில் வைத்துக் கொண்டு மற்றைய சிறுவரிடம் கையினை நீட்டுவார். நீட்டிய இரு கைகளில் கல்லுள்ள கையினைப் பிடித்தவரைப் 'பழம்' என்றும், கல்லில்லாத கையினைப் பிடித்தவரைக் 'காய்' என் றும் சொல்வதுண்டு. காயானவர் பலரிருந்தால் இறுதியில் ஒருவர் வரும்வரைக்கும் திருப்பித் திருப்பி அம்முறையினையே கையாண்டு வருவர். இறுதியில் 'காயானவர்' 'பட்டவராகக்' கருதப்படுவார்.

2. சாட்பூட்த்ரி

சிறுவர் வட்டமாக நின்றுகொள்வர். பின், 'சாட்பூட்த்ரி'[1] என்று சொல்லிக்கொண்டே தங்கள் இருகைகளையும் சேர்ப்பர்.

---

1. இச்சொல் பொருளற்ற முறையில் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

மேற்புறமுள்ள கையினை உள்ளங்கைப் பக்கம் திருப்பியோ அல்லது புறங்கைப் பக்கம் திருப்பியோ வைக்கலாம். இப்படியே எல்லோரும் வைக்க, எப்பக்கத்தினைக் குறைவான எண்ணிக்கையில் வைத்துள்ளனரோ அவரெல்லாம் 'பழமாகியவராகக்' கருதப்படுவார். மீதமுள்ளோர் முன்போலச் செயல்பட, இறுதியில் இருவர் மட்டும் இருப்பார். இருவரும் 'சாட்பூட்த்ரி' போடுதல் இயலாதென்ற காரணத்தினால் 'பழமாகியவரில்' ஒருவர் 'துணைக்கையாக' வருவார். இவ்வாறு இறுதியில் ஒருவரைப் 'பட்டவராகத்' தேர்ந்தெடுப்பர்.

3. பூச்சி முறை

நிலாக்காலத்து விளையாட்டாக இருந்தால் இம்முறை கையாளப்படுகிறது. விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவரெல்லாம் வரிசையாக நிற்கவேண்டும். கலந்துகொள்பவரில் தலைவராக இருப்பவர் வரிசையின் ஆரம்பத்திலிருந்து ஒரு உருண்டையான கல்லினை உருட்டிவிடுவார். நிலாவெளிச்சம் வரிசையிலுள்ளவர் மேல்பட்டு அவரின் பூச்சி[2] நிலத்தில்விழும். உருண்டு வரும் கல் யாருடைய பூச்சியின்மேல் நிற்கிறதோ அவர் 'பட்டவர்' ஆவார்.

4. கையினை இழுக்கும் முறை

ஒருவர் கையினைக் கட்டிக்கொள்ள மற்றவரெல்லாம் அவர் கையினைச் சிறிது சிறிதாக இழுத்துவிட வேண்டும். யார் இழுக்கும்போது கட்டப்பட்டுள்ள கைகள் தனியாக வந்துவிடுகின்றனவோ அவர் 'பட்டவராகக்' கருதப்படுவார்.

5. பாடல் முறை

சிறுகுழந்தைகள் விளையாடக்கூடிய விளையாட்டாக இருந்தால் 'பட்டவரைத்' தேர்ந்தெடுப்பதற்கு இப் பாடல்முறை பயன்படுத்தப்படுகிறது. விளையாட்டினை நடத்தும் 'தாய்ச்சி' பாடலைச் சொல்லி ஒவ்வொரு குழந்தையினையுப் தொட்டுவருவார். பாடலின் இறுதிச் சொல் யார்மேல் முடிகிறதோ அவர் 'பழம்'. இப்படியே எல்லோரும் 'பழமாக' இறுதியில் ஒருவர் 'பட்டவராவார்'.

---

2. 'பூச்சி'யென்பது நிழலைக் குறிக்கக்கூடிய வழக்குச் சொல்லாகும்.

2. கட்சிபிரித்தல்

குழு விளையாட்டாக இருந்தால் கட்சி பிரித்தாடும் இயல்பு காணப்படுகிறது. கட்சி பிரிக்கும் முறைக்கு 'உத்தி பிடிக்கும் முறை' என்றும் சொல்வதுண்டு.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவருள்ளும் இருவர் 'தலைவராக' இருப்பர். தலைவரை 'உத்திதார்' என்றும் விளையாட்டில் கூறப்படுவதுண்டு. மற்றவரெல்லாம் இரண்டு இரண்டு பேராகச் சேர்ந்துகொண்டு,மறைவான இடத்திற்குச்சென்று தங்களுக்குள் ஒரு பெயர் வைத்துக்கொண்டு வரவேண்டும். இவ்வாறு பெயர் வைத்து வருவதற்கு 'உத்தி பிடித்தல்'[3] என்று கூறப்படுகிறது. காட்டாக இருவரில் ஒருவர் 'மல்லிகைப்பூ' என்றும் இன்னொருவர் 'தாமரைப்பூ' என்றும் பெயர்வைத்ததாகக் கொள்ளலாம். இவர் உத்திதாரிடம் வந்து, 'மல்லிகைப் பூவே வேண்டுமா?' அல்லது 'தாமரைப் பூவே வேண்டுமா?' என்று கேட்பார்.

தலைவராக இருப்பவர் தங்களுக்குப்பிடித்தமான பெயரைச் சொல்லிக்கேட்கலாம். அவ்வாறு கேட்கும்போது அப்பெயரினை உடையவர் அவர் பக்கத்தில் சேர்ந்துகொள்ள வேண்டும். இது போன்று பிறரும் 'உத்திபிடித்து' வர இறுதியில் இரண்டு கட்சிகள் பிரியும்.

3. முதலில் விளையாடும் முறை

ஒரு விளையாட்டினை விளையாடுவதற்கு முன் யார் அல்லது எக்கட்சி முதலில் விளையாடவேண்டும் என்பதனைக் கண்டறிய சிலமுறைகள் பின்பற்றப்படுகின்றன.

தனிநபர் (Individual game) விளையாட்டாக இருந்தால் கலந்துகொள்பவரில் யார் முதலில் பச்சை மரத்தினைப் பார்க்கின்றாரோ அவரே முதலில் ஆடும் தகுதியினைப் பெறுகிறார். பச்சை மரத்தினைப் பார்த்து முதலில் ஆடும் தகுதியினைப் பெற்றவர் பெயரைக் குறிப்பிட்டு 'அவர்கை' என்று யார் அடுத்து முதலில் கூறுகின்றனரோ அவர் அடுத்து ஆடும் தகுதியினைப் பெறுகிறார். இப்படியே அடுத்தடுத்தவர் சொல்லப்பட வேண்டும்.

---

3. சிறுமியர் மலர்களின் பெயரினையும், சிறுவர் விலங்குகளின் பெயரினையும் வைப்பது மரபாக உள்ளது.

இரண்டுகட்சியினர் விளையாடுவதாக இருந்தால் எக்கட்சியினர் முதலில் விளையாடவேண்டுமென்பதனையறிய 'எச்சி ஓட்டு' முறை பயன்படுத்தப்படுகிறது.

ஒரு சிறு ஓட்டினையெடுத்து அதன் ஒரு பக்கத்தில் எச்சியினைத் தடவுவர். இரண்டு கட்சியாரும் தங்களுக்கு விருப்பமான பக்கத்தினைக் கேட்கலாம். (எச்சியுள்ள பக்கம், எச்சியில்லாத பக்கம்) ஓட்டினைத் தூக்கிவானத்தில் எறிவர். தரையில் விழும்போது எப்பக்கம் மேலேயிருக்கிறதோ அப்பக்கத்தினைக் கேட்டவர் முதலில் ஆடுவதற்கான தகுதியினை அடைவார். (நாணயத்தினை வைத்து பூவா தலையா பார்க்கும் முறையுடன் இணைத்துக் கூறலாம்.)

4. அடையாளம் கொண்டு வருதல்

ஒளிந்து விளையாடும் விளையாட்டுகளில் இம்முறை இடம் பெறுகிறது. 'பழமேறியவர்' ஒளிந்து கொள்ளும் வரைப் 'பட்டவர்' சற்று தூரமான இடத்திற்குச் சென்றுவரவேண்டும். ஏனெனில், 'பழமானவர்' ஒளிந்து கொள்ளும் இடத்தினைப் 'பட்டவர்' பார்த்துவிடக்கூடாது என்பதற்காக இம்முறை மேற்கொள்ளப்படுகிறது. தூரமான இடத்திற்குச் சென்றுவந்ததற்காக ஏதேனும் ஒரு அடையாளப்பொருளினைக் கொண்டுவந்து காட்டவேண்டும். காட்டாகக் கடைக்குச் சென்று வருவதாக இருந்தால் வெற்றிலைக் காம்பினையோ அல்லது புகையிலைக் கட்டையினையோ கொண்டுவருவது வழக்கம்.

5. இடையில் நிறுத்துதல்

தவிர்க்க முடியாத காரணத்தினால் விளையாட்டில் கலந்து கொள்ள இயலாத நிலை வரும்போது 'இடையில் நிறுத்துதல்' என்ற செய்கை நடைபெறுகிறது. ஆடை அவிழ்வது, கூந்தல் கலைவது போன்றவைகளை உதாரணமாகக் கூறலாம். அவ்வமயம் 'தூ...' என்றும் 'தூவாச்சி' என்றும் சொல்லுவர்.

6. பாட்டம்

முச்சினை அடக்கிவிளையாடும் இயல்பினைச் சுட்டிக்காட்ட 'பாட்டம்'[4] என்ற சொல் பயன்படுத்தப்படுகிறது. மூச்சினை

4. மூச்சினையடக்குவதற்குப் பாட்டுப்பாடுவதால், பாட்டிலிருந்து பாட்டம் வந்திருக்கலாம் (பாட்டு>பாட்டம்).

அடக்குவதற்காகப் பாடல்பாடுவதுவழக்கமாயுள்ளது. மூச்சினை விட்டுவிட்டால் 'பாட்டம் போயிற்று' என்று சொல்வர்.

7. உப்பு வைத்தல்

விளையாட்டுகளில் வெற்றி எண்ணினைக் குறிப்பதற்காக வைக்கப்படும் சிறுமணற் குவியலுக்கு 'உப்புவைத்தல்' என்று பெயர். காட்டாகச் சடுகுகு விளையாட்டில் இம்முறையினைக் காணலாம்.

8. தோற்றான்

சில விளையாட்டுகளின் இறுதியில் யாரேனும் தோற்கநேர்ந் தால், அவருக்காக இறுதியில் தொடரும் ஆட்டத்திற்குத் 'தோற்றான்' என்று பெயர். புளிய முத்தினைக் கொண்டு விளையாடப்பெறும் 'ஒற்றையா? இரட்டையா?' என்ற விளை யாட்டினை இங்குக் காட்டாகக் கூறலாம். விளையாட்டில் ஒருவர் அனைத்துப்புளிய முத்துக்களையுமே இழந்திருக்கக்கூடும் இறுதியில் அவருக்காகத் 'தோற்றான்' ஆட்டம் வைக்கப்படும். அதன்போது அவர் வெற்றிபெற்றால் முன்போல அவர் விளை யாடும் வாய்ப்புக் கிடைக்கும். இல்லையெனில் தோற்றவராக உறுதி செய்யப்படுவார். (எ.டு.) பல்லாங்குழி, உருட்டான், அச் சுப்பூட்டு.

9. தோற்றவருக்குத் தண்டனை

சில விளையாட்டுகள் மனமகிழ்ச்சிக்காக மட்டும் விளையா டப் படுகின்றன. சில விளையாட்டுகள் வெற்றி பெறுவதனை மட்டுமே நோக்கமாகக் கொண்டு அமைந்திருக்கின்றன. வேறு சில விளையாட்டுகள் வெற்றி பெறுவதுடன் தோற்றவர்க்குத் தண்டனை வழங்கும் முறையினையும் கொண்டுள்ளன. தண்டனை வழங்கப்படுவதைச் சில விளையாட்டுகளில் 'பழம் காய்ச்சுதல்' என்ற பெயரிலும் குறிப்பிடப்படுவதுண்டு.

தண்டனைகளைப் பொதுவாக இரண்டு வகையில் அடக்க லாம்.

ஒன்று, தோற்றவர் தண்டனையாகத் தன் உடலை வருத்த வேண்டியிருக்கும். (வெற்றிபெற்றவரைத் தூக்கிச் செல்லுதல், கைமணிக்கட்டினால் தேக்குதல் போன்றவை. எ.டு. குதிரைச் சில்லி, குண்டு) இரண்டு, தன் ஆடுகருவியினை இழத்தல் (எ.டு. தெல்லுக்காய்).

1. ஆடவர் விளையாட்டு

1. சல்லிக்கட்டு

" 'சல்லி' என்ற பெயருடைய யாதவவீரன் ஒருவன் இருந்தான் எனவும், அவன் பெயராலேயே 'சல்லிக்கட்டு' என்று இந்த விழா வழங்குகிறது"[1] என்றும் கூறுவர். "சல்லி என்பது விழாவின்போது மாட்டின் கழுத்தில் கட்டப்படுகிற வளையத்தினைக் குறிக்கும்"[2] அதன் காரணமாக இப்பெயர் அமைந்திருக்கலாம் என்ற கருத்தும் உண்டு. முதல் கருத்திற்குச் சான்றுகள் இல்லையெனலாம், புளியங்கம்பினால் வளையம் செய்து காளையின் கழுத்தில் அணியும் பழக்கும் தற்போழுதும் வழக்கத்தில் உள்ளதால் இரண்டாம் கருத்து ஏற்றுக் கொள்ளத்தக்கதாய் அமைகிறது.

ஏறுதழுவுதலும் சல்லிக்கட்டும்

'ஏறுதழுவுதல்'[3] என்ற பெயர் இலக்கியத்தில் பயின்று வருவதாகும். கொல்லக்கூடிய எருதினைத் தழுவிப் போரிட்டு அடக்குவதால் 'கொல்லேறு தழுவுதல்'[4] என்றும் சிறப்பித்துக் கூறப்படுவதுண்டு.

பண்டைக் காலத்தில் ஐந்திணை நிலங்களுள் ஒன்றாகிய முல்லைநிலத்தில் அத்திணைக்குரிய மக்களிடம் இவ்வேறுதழுவுதல் இடம்பெற்றுள்ளது. மேலும், ஏறுதழுவுதல் மணவினையுடன் தொடர்புடையதாகவும் அமைந்திருக்கிறது.

---

1. கலைக்களஞ்சியம் தொகுதி 4-ப. 517.
2. மேற்படி, ப. 517.
3. முல்லைக்கலி, 104.
4. முல்லைக்கலி, 103.

ஏறுதழுவுதலுக்கும், குரவைக் கூத்திற்கும் தொடர்பிருந்தது என்பதனையும் நம்மால் உணரமுடிகிறது.[5] "குரவைக்கூத்து ஏறு தழுவதற்குரிய நாளின் முன்னாள் மாலையிலாவது, ஏறுதழுவும் நாளன்று மாலையிலாவது ஊர்ப்பொதுமன்றத்தே நிகழும். முன்னாளாயின் தம் காதலரை ஏறுதழுவுதற்குத் தூண்டும் பாட்டுக்களும், ஏறுதழுவிய நாளாயின் தம் காதலர் வெற்றியைக் கொண்டாடிப்பாடும் பாட்டுக்களும் நிகழும்"[6] ஏறுதழுவுதல் மணவினையுடன் தொடர்புடையது என்று கூறு வதற்கு இக்கருத்தும் அரணாக அமைவதனைக் காணலாம்.

பண்டைத் தமிழ்ப் பண்பாட்டுக் கூறுகளில் ஒன்றாகிய ஏறு தழுவுதல் மரபுவிட்டு மறைந்து விடுவதற்கு வாய்ப்பில்லை. ஏனெனில் மரபு காலந்தோறும் பல மாற்றங்களைப் பெறலாம். மேலும் அடியோடு மறைந்துவிடுதலென்பது உண்மைக்குப் புறம் பானதாகும். 'ஏறுதழுவுதல்' என்ற பெயர் தற்பொழுது இல்லை. இருப்பினும் காளையினை அடக்குதல் என்ற மரபு விட்டுப்போக வில்லை எனலாம். எனவே, ஏறுதழுவலின் எச்சம் இன்றைய சல்லிக்கட்டு எனத் துணியலாம்.

ஏறுதழுவுதலுக்கும், சல்லிக்கட்டிற்கும் இடையேயுள்ள ஒற்றுமை வேற்றுமைகள் கீழே அட்டவணைப்படுத்திக் காட்டப் பட்டுள்ளன.

எண்	ஏறுதழுவுதல்	சல்லிக்கட்டு
1	முரட்டுக்காளையினை அடக்குவது நோக்கமாக அமைகிறது.	இங்கும்காளையினை அடக்குவது நோக்கமாக உள்ளது.
2	மணமாகும் வயதுள்ளவர் பங்கேற்கின்றனர்.	சல்லிக்கட்டிலும் இளம் வாலிபர் விரும்பிப் பங்கேற்கின்றனர்.
3	வீரவிளையாட்டாகப்போற்றப்படுகிறது.	வீரத்தினை வெளிப்படுத்தும் உடல்திறன் விளையாட்டாக உள்ளது.

5. "காரி கதனஞ்சான் பாய்ந்தானைக் காமுறுமிவ்
வேரி மலர்க்கோதை யாள்"
—சிலப்பதிகாரம், ஆய்ச்சியர் குரவை: 17-18.

6. ரா. வேங்கிடாசலம் பிள்ளை, செந்தமிழ்க் கட்டுரைகள், (பழனியப்பா பிரதர்ஸ், சென்னை—5, 1957), ப. 17.

எண்	ஏறுதழுவுதல்	சல்லிக்கட்டு
4	முல்லைநிலத்து மக்களாகிய ஆயரிடம் மட்டும் இருந்து வந்திருக்கிறது.	தற்போது ஆயர்மட்டுமின்றி பலதிறத்தவரும் கலந்து கொள்ளக்கூடியதாய்உள்ளது.
5	காளையினை அடக்கியவர் பெண்ணினைப் பரிசாகப் பெறுவதுண்டு.	கள்ளர், மறவரிடையே பெண் கொடுப்பதற்கான தேர்வு நிலையாக இவ்விளையாட்டு உள்ளது. இருப்பினும் பண முடிப்பினைப் பரிசாகப் பெறுதல் பெரும்பான்மையாக உள்ளது.
6	ஏறுதழுவுதல்விழாப்போலக் கொண்டாடி வந்துள்ளனர்.	தைப்பொங்கலுக்கு மறுநாள் மாட்டுப் பொங்கல் நாளன்று விழாப்போல் கொண்டாடப் படுகிறது.
7	தெய்வ நம்பிக்கையுடன் தொடர்புடையதாய்த்தெரியவில்லை.	கிராமிய தேவதைகளின் வழிபாட்டு நம்பிக்கையுடன் இணைத்துப் பேசப்படுகிறது.

மேனாட்டுக் காளைப் போரும்—சல்லிக்கட்டும்

“ஸ்பெயின், போர்ச்சுகல், மெக்ஸிகோ நாடுகளில் காளைப் போர் முக்கியமான தேசியப் பொழுதுபோக்கு விளையாட்டாக இன்றும் நடைபெறுகிறது.”[6]

காளைகளை அரங்கத்திற்குள் விரட்டி, ஆத்திரமூட்டி சண்டையிட்டுக் கொல்வதே காளைப்போரின் நோக்கமாக உள்ளது. கலந்துகொள்பவரும் பயிற்சி பெற்ற வீரராக இருப்பர். கலந்துகொள்ளும் வீரரைப் பொறுத்துக் காளைப்போர் மூன்று வகையாக[7] அமைகிறது.

பிசடோர்ஸ் வீரர் (Picadores) குதிரைமேல் ஏறி, கையில் ஈட்டியுடன் காளையிடம் போரிடுவர். அவ்வமயம் கணக்கற்ற காளைகளும், குதிரைகளும் இறப்பதுண்டு.

பாண்டேரீலீரோக்கள் (Banderilleros) கையில் அம்புகளை வைத்திருப்பர். ஆத்திரத்துடன் வரும் காளையினை அம்பின் உதவியால் எறிந்து கொல்வர்.

6. கலைக்களஞ்சியம், தொகுதி 4, ப.518.
7. மேற்படி, ப, 518,

எஸ்படா (Espada) என்னும் வாள் வீரர் அரங்கினுள் நுழையும் காளையினை ஒரே வெட்டில் வீழ்த்த முயற்சி செய்வர்.

இம்மூன்று வகைகளின் இறுதிமுடிவிலும் காளை இறக்கிறது. ஆனால் வெவ்வேறுவகை ஆயுதத்தால் அவ்விறப்பு நிகழ்கிறது.

மேனாட்டுக் காளைப் போரும், சல்லிக்கட்டும் ஒன்றுபடத் தோன்றினும் அவை முற்றிலும் வேறுபட்டவை எனலாம். இரண்டிற்குமுள்ள வேறுபாடுகள் அட்டவணைப்படுத்தப் பட்டுள்ளன.

எண்	மேனாட்டுக்காளைப் போர்	சல்லிக்கட்டு
1	மனிதனுக்கும், காளைக்கும் நடக்கும் போராட்டம் போர் நோக்கம்கொண்டது.	உடல் பலத்தால் மட்டும் போராட்டம் அமைகிறது.
2	போரின் முடிவில் காளைகள் பல இறந்துபடுவதுண்டு.	காளைகள் இறப்பதில்லை. காளைகளை அடக்குவது மட்டும்தான் நிகழ்கிறது.
3	போர்க்காளையினைவளர்க்கத் தனிப்பட்ட நிலையங்கள் உண்டு.	அத்தகு நிலையங்கள் இல்லை.
4	சிறுகன்றிலேயே உரிமையாளரின் சின்னங்களைச் சூடு போடப்படுவதுண்டு.	இம்முறையில்லை.
5	காளையுடன் போராடும் போது ஈட்டி, அம்பு, வாள் போன்ற கருவிகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.	கருவிகள் பயன்படுத்தப் படுவது இல்லை.
6	காளையிடம் தோற்றுப் போகும் நிலைவந்தால் 'சிவப்புத் துணியினைக்' காட்டி வெருளச் செய்து அரங்கிலிருந்து வெளியேற்றி விடும் முறை உண்டு.	சிவப்புத்துணியினைக்காட்டும் பழக்கம் இல்லை.
7	பயிற்சி பெற்ற வீரர்தான் இப்போரில் கலந்துகொள்ளுதல் இயலும்.	பயிற்சி பெறவேண்டிய அவசியமில்லை.
8	ஏப்ரல், நவம்பர் மாதத்தில் நடைபெறும்.	தைமாதத்தில் (சனவரி) நடைபெறும்.
9	தெய்வ நம்பிக்கையுடன் தொடர்பு இல்லை.	தெய்வ நம்பிக்கையுடன் தொடர்புடையதாயிருக்கிறது.
10	மணவினையுடன் தொடர்பு இல்லை.	மணவினையுடன் தொடர்பு உண்டு.

சல்லிக்கட்டின் நோக்கம்

தற்பொழுது கிராமிய தேவதைகளின் வழிபாட்டு விழாவுடன் தொடர்புடையதாக இவ்வீர விளையாட்டு இருக்கிறது. அம்மை, வைசூரி போன்ற கொடிய நோய்கள் பரவியகாலத்தும், மழையில்லா வறட்சி காலங்களிலும். பிள்ளைவரம் கேட்கும் நிலையிலும் வேண்டுதல் நடைபெறும். இக்குறைகள் நீக்கப் பட்டால் 'பொங்கல் நாளன்று' 'சல்லி கட்டுகிறோம்' என்பதே வேண்டுகோளாக அமைகிறது.

சல்லி மாடு

இவ்வீர விளையாட்டில் பங்குகொள்ளும் காளைகளைச் 'சல்லிமாடு' என்பர். கன்று பிராயத்திலிருந்து அதனைப் பழக்க ஆரம்பிப்பர். சிறு துண்டினைக் காட்டி மருளச் செய்வர். இதற்கு 'உர்ர்ரி... காட்டுதல்' என்று பெயர். இச்சொல்லிற்குப் பொருளில்லை. இதன் மூலம் பாய்ச்சலுக்குப் பழக்குவர்.

சல்லிமாட்டிற்கு 'உடையடிக்கப்படுவதில்லை'. அரிசி,பருத்தி விதை, கீரை இவைகளை உணவாகக் கொடுத்துத் திமிராக வளர்ப்பர். அவ்வாறு வளர்த்தால்தான் 'கால்வாரி செருக்கடிக்கும்.'

சல்லி மாடு—அலங்காரம்

சல்லிக் கட்டிற்குக் கலந்துகொள்வதற்கு முன் காளைகளைப் பலவிதமாக அணி செய்வர்.காலிலேயும், கழுத்திலேயும் சலங்கை மணி அணியப்பட்டிருக்கும். நெற்றியில் காசுமாலை அணியாக இருக்கும். கழுத்தில் சிறுபுளியங்கொம்பிலான வளையம் இருக்கும்.

சல்லிக்கட்டுத் துணிக்குச் 'சண்டி' என்று பெயர். மாட்டின் கொம்பில் இத்துணி சுற்றப்பட்டிருக்கும். 'வாடிவாசலில்' யார் காளையினை அடக்குகின்றாரோ அவருக்கு அச்சண்டித்துணி பரிசாக வழங்கப்படும்.

வாடி வாசல்

வாடிவாசல் மூன்று பிரிவுகளை உடையதாயிருக்கும்.

அ. முன் வாடிவாசல்
ஆ. உள்வாசல்
இ. பின் வாடிவாசல்

அ. முன்வாடி வாசல்

உள்வாசலின் முன்புறமுள்ள பகுதிக்கு 'முன்வாடி வாசல்' என்று பெயர். உள்வாசலிலிருந்து முன்வாடி வாசலுக்கு வரத் திறப்பு இருக்கும். ஆனால் கதவு இருக்காது. இத்திறப்பின் வழியாகக் காளை வெளிவருதல் வேண்டும்.

முன்வாடி வாசலின் முன்பகுதி 'திட்டி வாசலாகும்'. திட்டி வாசலில் மூன்று வழிகள் கிடைக்குமாறு 'இடுக்கு மரம்' வைத்திருப்பர். புதிதாக வெட்டப்பட்ட தென்னை அல்லது பனை மரம் இடுக்கு மரமாகப் பயன்படுத்தப்படும்.

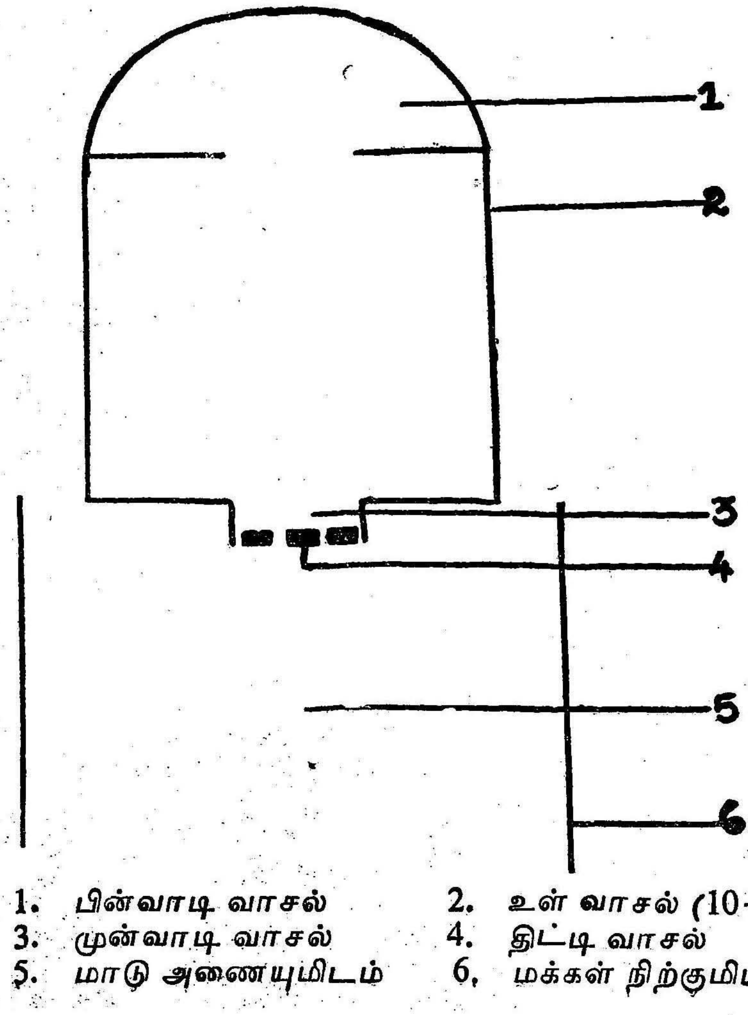
உள் வாசல்

வாடிவாசலின் நடுவே ஒரு சதுரக்களம் இருக்கும். இச்சதுரக்களம் பத்தடி நீளம்×பத்தடி அகலத்தில் அமைக்கப்பட்டிருக்கும். இங்குதான் சல்லிமாடு அவிழ்த்துவிடப்படும்.

பின்வாடி வாசல்

சல்லிக்கட்டில் கலந்துகொள்ளவிருக்கும் காளைகளைக் கட்டுவதற்காக உள்வாசலுக்குப் பின்புறம் 'தொழுவம்' இருக்கும். இதனைப் 'பின் வாடிவாசல்' என்று குறிப்பிடுவர்.

பின் வாடிவாசலிலிருந்து உள்வாசலுக்கு வருவதற்குத் திறப்பு இருக்கும். இத்திறப்பும் கதவினையுடையதாக அமைந்திருக்கும். உள்வாசலுக்கு வந்தகாளை திரும்பப் பின்வாசலுக்குச் செல்லாதவாறு கதவு தடுக்கிறது.



1. பின்வாடி வாசல் 2. உள் வாசல் (10+10)
3. முன்வாடி வாசல் 4. திட்டி வாசல்
5. மாடு அணையுமிடம் 6, மக்கள் நிற்குமிடம்

சல்லிமாட்டினை அடக்குதல்

திட்டி வாசலைவிட்டு காளை வெளியே புறப்பட்டுவிட்டால் அணைபவர் தயாராகிவிடுவார். முதலில் கொம்பினைப் பிடித்துக் காளையின் ஓட்டத்தினைத் தடைப்படுத்துவர். இதற்கு மிகுந்ததிறமை வேண்டும். தன் உடல்பலம் முழுவதையும் ஒருங்கிணைத்துக் கைக்குக் கொண்டுவருதல் வேண்டும். காளை தலையினைத் தாழ்த்திப் பின் கொம்பினை உயரத் தூக்கும் இதற்குத் 'தூக்கியெறிதல். என்று பெயர். கொம்பினை உயரத் தூக்கவிடாமல் செய்தால் காளை தாவும். ஒரு 'தாவிற்கு' ஈடு கொடுக்க மிகுந்த திறன்வேண்டும். இரண்டு மூன்றுதாவிற்கு ஈடுகொடுத்து விட்டால் சிறந்த வீரராக மதிக்கப்படுவார்.

வென்றவர்க்குப் பரிசு

காளையினை அடக்கியவர்க்குக் கிராமப் பொதுப் பணத்தி லிருந்து பரிசுகள் வழங்கப்படும் மோதிரம், சங்கிலி, பணமுடிப்புப் போன்றவை பரிசுப் பொருள்களாக வழங்கப்பெறும்.

2. பாரி வேட்டை

"'பாரி' எனில் கொட்டு முழக்கத்துடன் செய்யும் இராக் காவலைக் குறிப்பதாக உள்ளது."[1] பாரி வேட்டையிலும் கொட்டுமுழக்கத்துடன் இரவில் வேட்டைக்குச் செல்லும் பழக்கமிருக்கிறது. வனவிலங்குகளின் தொல்லைகளிலிருந்து பயிர்களைப் பாதுகாப்பதற்காக இரவில் காவலிருக்கும் பழக்கமே காலப் போக்கில் 'பாரி வேட்டை' யென்ற எச்சத்தில் குடியிருக்கலாம்.

பாரி வேட்டையென்று கிராமத்தில் வழங்கப்படுகிறதே தவிர வழக்கத்தில் இருப்பதாய்த் தெரியவில்லை. இருபது வருடங் களுக்கு முன் இருந்து வந்ததைப் பற்றிப் பழந்தலை முறையினர் கூறுகின்றனர். ஆதலின், மறைந்துவரும் மரபுப்பண்பாடுகளுள் ஒன்றாகப் பாரிவேட்டையினைக் கருதலாம்.

மாசி மாதத்தில் சிவராத்திரிக்கு மறுநாள் வேட்டைக்குச் செல்வது வழக்கம். இவ் வேட்டைவினை கருப்பணசாமி,

---

1. Pāri, n < பாரா[2] 1. Night-Watch with the beat of drum கொட்டு முழக்குடன் புரியும் இராக்காவல்.
—Tamil lexicon, Vol. V., Part I, P.2624.

அய்யனார்சாமி போன்ற வேட்டைக்காரச் சாமிகளின் வழிபாட்டுடன் தொடர்புடையதாகவும் இருக்கிறது.

தினத்தன்று 'வேட்டைக் கொம்பினால்' ஒலி எழுப்பப்படும். அப்போது வேட்டைக்குச் செல்வோரெல்லாம் ஒருங்கே கூடிவிடுவர். கலந்து கொள்பவர் தங்களுக்குள் வரிவசூலித்துப் பூசைப் பொருள்களையும், சமையல் பொருள்களையும் உடன் கொண்டு வருவர். வேட்டைக்காரச் சாமியினை வழிபட்டபின் மலையோரப் பகுதிக்குச் செல்வர். உடன், கம்பு, ஈட்டி, அரிவாள் போன்ற ஆயுதங்களையும் எடுத்து வருவர். 'வேட்டை நாயும்' உடன் வருவதுண்டு.

முதல் வேட்டை சாய்ந்தவுடன் வழிபாடு செய்வர். காட்டாக, முதல் வேட்டையில் முயல் சாய்ந்ததாகக் கொள்ளலாம். அதன் தலையினைத் திருப்பி ஒரு புல்லினை எடுத்து அதன் வாயில் வைப்பர். இப்புல்தான் முயலின் வாழ்வில் 'கடைசிப்புல்' என்பதனைச் சுட்டுவதற்காகவே இச்செய்கை மேற்கொள்ளப்படுகிறது.

முயலினை வேட்டையாடியவர் முயலின் காதளவுவைத்துத் தலையினை வெட்டிக் கொடுப்பார். இதற்குத் 'தரம்' என்று பெயர். இவ்வாறே வேட்டையாடிய மற்றவற்றிலிருந்தும் தலைக் கறியினை எடுப்பார். முயலின் வயிற்றினைக் கிழித்து 'ஈரலை' மட்டும் வெளியேஎடுத்துக் கம்பியில் கோர்த்துத் தீயில்வாட்டுவர். பின் அதனைப் பூசைப்பொருளாக வைத்து வேட்டைக்காரச் சாமியினை வழிபடுவர். முதல் வேட்டை கிடைத்தமைக்கு நன்றி சொல்வர். என்றென்றும் உங்களையே வேட்டைக்காரச் சாமியாகக் கொள்கிறோம் என்று உறுதி கூறுவர். இன்னும் அதிகவேட்டை கிடைக்க வேண்டுமென்று விரும்பி ஈரலைப் பிய்த்து நான்கு திசைகளிலும் நான்கு துண்டுகளை எறிந்து விடுவர்.

வேட்டையாடிய விலங்குகளின் தலைக்கறியினையெல்லாம் ஒன்று சேர்த்து, கொண்டு போன சமையல் பொருள்களை வைத்து உணவு தயாரிப்பர். வேட்டையாடிய விலங்குகளின் உடல் கறியைக் கொண்டுவந்து கிராமத்து மக்களுக்குப் பகிர்ந்தளிப்பர்.

வேட்டையின் போது கொடிய விலங்கினைக் கொன்றிருந்தால் (புலி, சிறுத்தை, கரடி) கிராமத்திற்கு வந்து வண்டியில் அவ் விலங்கினைத் தூக்கி நிறுத்தி தாரை, தப்பட்டை முழங்க ஊரெல்லாம் சுற்றிவருவர். தங்கள் வீரத்தினைக் காட்டுவதற்காக இப்படிச் செய்கின்றனர் எனலாம்.

அரசரிடையே வேட்டைப் பழக்கம் உண்டு. ஏனெனில், விலங்குகளின் தொல்லை குறித்து மக்கள் அரசரிடம் முறையிட்டிருப்பர். அரசனும் தகுந்த பாதுகாப்புத் தருவதாகக் கூறிப் படைகளுடன் இரவில் வேட்டைக்குச் செல்வது வழக்கமாயிருந்திருக்கலாம். மேலும்,வேட்டைக்குச் செல்வது வீரமாகக் கருதப் படுவதால் அரசர்தம் வீரத்தினை வெளிப்படுத்துவதற்கும் வேட்டைப் பழக்கத்தினை மேற்கொண்டிருந்திருக்கலாம்.

அவ்வாறு வேட்டைக்குச் செல்லும் பழக்கம் குறுநில மன்னர்களிடமும் இருந்திருக்கிறது. காட்டாக நிலக்கோட்டைப் பகுதியினை ஆண்டுவந்த கூளப்பநாய்க்கன் வேட்டைமேற் சென்றதைக் 'கூளப்ப நாய்க்கன்' என்ற நூல் மூலம் அறிய முடிகிறது. ஆங்கிலேயர் ஆட்சிக் காலத்தில் குறுநில மன்னர்கள் மறைந்து ஆங்காங்கு சமீன்தார்கள்தோன்றலாயினர். இவர்களும் தங்களை மன்னர் பரம்பரையாக நினைத்துக் கொண்டதால், அவ் வடிப்படையில் அவர்தம் செயல்களைப் பெருமையாகச் செய்யலாயினர். அப்போக்கிலேயே சமீன்தார்களிடமும் வேட்டைக்குச் செல்லும் பழக்கம் இருந்தது. சமீன்தாருடன் கிராமத்துப் பெரியவர்களும் செல்வது இயல்பாயிற்று. சான்றாக, பாரிவேட்டையினைத் தலைமையேற்று நடத்தி வந்தவர்களெல்லாம் சமீன்தார்களாக இருப்பதைக் கூறலாம். (மதுரை மாவட்டத்தில்).

3. சிலம்பம்

சிலம்ப விளையாட்டு கம்பு விளையாட்டென்றும், நெற்றிப் பொட்டுக் கம்பு விளையாட்டென்றும், உயில் சிலம்பு என்றும் பல விதமான பெயரில் அழைக்கப்படுகிறது. இருப்பினும், 'சிலம்ப விளையாட்டு' என்ற பெயர் பரவலாக வழங்கப்பட்டு வருகிறதெனலாம்.

தமிழ்நாட்டில் சிலம்பம் என அழைக்கப்படும் இவ் வீர விளையாட்டு "மராட்டி நாட்டில் 'லாட்டி' என்றும், குஜராத்தில்

'டால்லக்கடி' என்றும், வங்காள நாட்டில் 'லாடி கீலா' என்றும் பெங்களூர், மைசூர் பிரதேசங்களில் 'தண்டா வரிசை' யென்றும் ஆந்திரப் பிரதேசத்தில் 'கரடி ஆட்டமு' என்றும் மலையாள நாட்டில் 'நெடு வடி' எனவும்''[1] அழைக்கப்படுகிறது.

'சிலம்பு'[2] என்ற சொல்லிற்குக் காலணி வகை, ஒலித்தல் மலையென்ற மூன்று பொருள்கள் இருக்கக் காணலாம். ''மலை நாட்டினர் கற்ற விளையாட்டு என்ற குறிப்பினைப் புலப்படுத்து வதற்காகச் 'சிலம்பு' என்ற பெயர் தோன்றியிருக்கலாம்''[3] என்பர். ''சலசல எனஒலியெழுப்பும் காலணிகளாகியசிலம்புகளை அணிந்து தமிழகத்தில் கோல் விளையாட்டு பயின்றதாக சிலம்பு வல்லுநர்கள் கருத்து''[4] இருப்பினும் தற்பொழுது சிலம்பினை யணிந்து சிலம்ப விளையாட்டில் ஈடுபடுவதை வழக்கத்தில் காண முடியவில்லை எனவே, காலணியின் வாயிலாக இப்பெயர் அமைந் திருக்கக் கூடும் என்பது சிந்தனைக்குரியதாகும். 'சிலம்புதல்'[5] எனின் 'ஒலித்தல்' என்ற பொருள் உண்டு. கையிலுள்ள கம்பினை அடித்து ஒலியெழுப்பி விளையாடப் பெறுவதால் இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

சிலம்ப விளையாட்டினைப் பயிற்சி நிறைந்த வீரவிளையாட் டென்று கூறலாம். இதற்கான பயிற்சியினைத் தருபவர் 'சிலம்ப வாத்தியார்' என்றழைக்கப்படுகிறார். சிலம்ப வாத்தியார் நம்பிக்கையானவர்க்கு மட்டும் சிலம்ப விளையாட்டினைக் கற்றுத் தருவார். இவ்வாறு இரகசியக் கலையாகப் போற்றப்படுவதால் சிலம்ப விளையாட்டு வளர்ச்சியடையவில்லை எனலாம்.

விளையாட்டில் ஈடுபடுவதற்கு நீளமான கம்பொன்று வேண்டும். விளையாடுபவரின் உயரத்திற்களவாய்க் கம்பின் நீளம் இருக்கும். பெரும்பாலும் மூங்கில் கம்புகளையே பயன்படுத்துவர்.

---

1. ஜே. டேவிட் மேனியில் ராஜ், சிலம்பம் அடிமுறைகளும், வரலாறும், (அழகப்பா உடற்கல்விக் கல்லூரி, காரைக்குடி—4, 1973), ப. 3.
2. ''சிலம்பு[2] Cilampu, n. < சிலம்பு—ஒலி, மகளிர் காலணி வகை, மலை''
   —Tamil lexicon, Vol III Part I, P. 1435.
3. மு. வரதராசனார் அவர்கள் கருத்து. மேற்கோள் காட்டப் பட்டது. டேவிட் மேனியல் ராஜ், op. cit, ப. 12.
4. மேற்படி நூல், ப. 12.
5. Tamil lexicon, Vol. III Part I, P. 1435

கம்பு வீசுந்திறன், காலடி எடுத்து வைக்கும் முறை, வேகமாகச் செயல்படும் திறமை இம் மூன்றும் சிலம்ப விளையாட்டின் அடிப்படைக் கூறுகளாக உள்ளன. இக் கூறுகளனைத்தையும் கைவரப்பெற்றவர் 'வீடு கட்டுதல்'[6] என்ற முறையில் தேர்ச்சியடைந்தவராகிறார்.

விளையாட்டின் துவக்கத்தில் வணக்கம் செலுத்துதல் என்ற முறை உண்டு. முதலில் இறைவணக்கமும்அடுத்து குருவணக்கமும் இடம்பெறும். போட்டி விளையாட்டாக இருந்தால் எதிர்த்து விளையாடக் கூடியவர்க்கும்வணக்கம் செலுத்துவர். "இதுதமிழர் விளையாட்டின் சிறப்பு முறையென்று சொல்லலாம்."[7]

எதிரியின் கம்பு தன் உடல் மேல் படாமல் தடுத்தும் தன்னுடைய கம்பினால் எதிரியின் உடலைத் தொடுதலும் ஆகிய செயல்களைக் கொண்டு வெற்றி, தோல்வி நிர்ணயிக்கப்படுகிறது. கம்பின் நுணியில் வண்ணப் பொடியினைத் தடவியிருப்பர். எதிரியின் உடலில் எத்தனை தடவைகள் கம்பின் நுனிபட்டிருக் கிறது என்பதனை வண்ணப்பொடியின் துணைகொண்டு கணக்கிடுவர்.

கம்பினை வைத்தாடும் 'களியல்' ஆட்டம் சிலம்ப விளையாட்டோடு இணைத்துப் பார்க்கக் கூடியது ஆன்று எனலாம். களியலில் பயன்படுத்தப்படும் கம்பின் நீளம் சிறியதாக இருக்கும். மேலும் இவ் விளையாட்டு விழாக்காலத்தில் கேளிக்கையாட்டமாகவும், பாடல் பாடியும் விளையாடப் பெறுகிறது.

புலிவேடம்

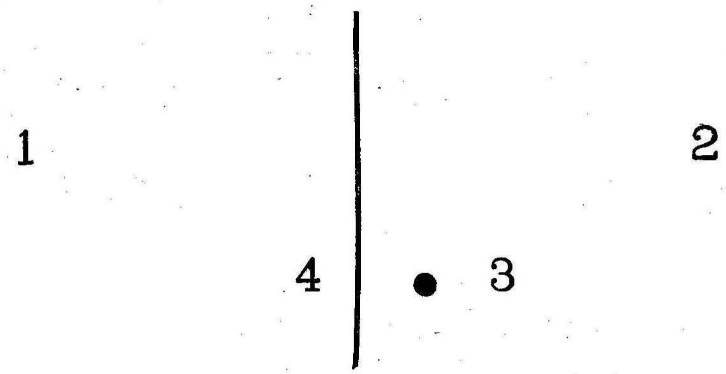
புலி வேடமெனின் நடித்தற்குரிய செய்கை போலத் தோன்றும். உண்மையில் புலிவேடமிட்டு, ஆடுவதென்பது வீரவிளையாட்டின் பாற்பட்டதாகும். சிலம்ப விளையாட்டில் தனக்குநிகர் எவரும் இல்லை என்ற குறிப்பினை வெளிப் படுத்துவது இவ் வீரவிளையாட்டின் நோக்கமாக அமைகிறது.

---

6. பகைவர் கம்பு தன் உடல் மேல் படாவண்ணம் தன் கம்பு வீச்சுத் திறமையினால் தடுத்தல். இதனைக் 'கோட்டை கட்டுதல்' என்றும் சொல்வர்.

7. டேவிட் மேனியல் ராஜ், சிலம்பம் அடிமுறைகளும், வரலாறும், ப. 36.

புலிவேடமிடுபவர் கையில் புலிநகம் மாட்டியிருப்பர். உடல் முழுவதும் புலியினைப் போல் வரிக்கோடுகள் போடப் பட்டிருக்கும். இரும்பு வளையத்துடன் கூடிய நீண்ட வாலினை இடுப்பில் கட்டியிருப்பர். இவ்வாலைப் பிடிப் பதற்கென ஒருவர் பின் நிற்பார். வேடமிடுபவர் ஆடும் ஆட்டத்திற்கேற்ப முன்னும் பின்னும் அவர் நடந்து கொடுக்க வேண்டும். எனவே, வால்பிடிப்பவரும் சிலம்பப் பயிற்சியில் தேர்ச்சியடைந்தவராக இருப்பர். இன்னொருவரும் புலிவேட மிட்டிருப்பார். ஆனால் இவருக்கு வால் பிடிப்பதற்கென யாரும் இருப்பதில்லை. எனவே, இவர் 'ஒண்டிப் புலி' யென்று அழைக்கப் படுகிறார். இரண்டு புலிகளுக்குமிடையே மோதல் வந்து விடக் கூடாது என்பதற்காக மூங்கில் கம்பினைக் குறுக்கே வைத்துப் பிடித்தபடி இருவர் நிற்பர்.



1. வால் பிடிப்பவர் + புலி
2. ஒண்டிப்புலி
3. ஆடு நிற்குமிடம்
4. மூங்கில் கம்பு

சிலம்புப் பயிற்சி அளித்த ஆசிரியர் வீட்டிலிருந்து ஆட்டம் துவங்கும். 'நகர் கொட்டு' என்ற வாத்தியத்தின் ஒலிக்கேற்ப புலியாக இருப்பவரும், ஒண்டிப் புலியாக இருப்பவரும் பாவனை விளையாட்டுகளில் ஈடுபடுவர். பாவனை விளையாட்டுகள் சிலம்பப் பயிற்சியுடன் தொடர்புடையதாய் இருக்கும். சில சமயங்களில் கௌரவப் பிரச்சினைகள் ஏற்பட்டு இருபுலிகளாக இருப்பவர்க்கும் மோதல் வந்துவிடவும் கூடும். அவ்வமயம் ஒண்டிப்புலிக்காரர் பக்கத்தில் ஓர் ஆடு நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். புலி வேடமிட்டவர் நடுவிலுள்ள கம்பினைத் தாண்டிவந்து அவ் வாட்டினைப் பல்லினால் கடித்துத் தன் பக்கம் தூக்கியெறிய வேண்டும். ஆட்டினைத் தூக்கவிடாமல் ஒண்டிப்புலியாக

இருப்பவர் கம்பு வீச்சினால் தடைசெய்வார். புலியாக இருப்பவர் தன் கம்பு வீச்சுத் திறமையினால் தடைகளையெல்லாம் தகர்த்தெறிந்து செயல்பட வேண்டும்.

சிலம்ப விளையாட்டில் தன்னை யாராலும் எதிர்க்க முடியாது அல்லது எதிர்த்தாலும் வெல்ல முடியாது என்று நினைப்பவர் புலிவேடத்தின்போது இரட்டை வாலினைக் கட்டுவதுண்டு. அவ்வமயம் உள்ளூர்க்காரரோ, விழாவினைப் பார்க்க வந்தவரோ போட்டிக்கிழுப்பின் போட்டி விளையாட்டு துவங்கிவிடும்.

விழாக் காலத்தில் நடைபெறும் இவ்வாட்டம் 'சிலம்ப வாத்தியாரின்' வீட்டிலிருந்து துவங்கி கோவிலுடன் முடிவு பெற்றுவிடும். போட்டியாட்டத்தில் ஈடுபட்டவராயிருந்தால் மனவேற்றுமை நீங்கி ஒன்றாகத் தெய்வத்தினை வணங்குவர்.

4. சடுகுடு

இவ் விளையாட்டு 'பலிஞ்சடுகுடு' எனவும் 'பலீன் சடுகுடு' எனவும் வழக்கில் வழங்கப் பெறும்.

"பலிஞ்சப்பளம் என ஆந்திராவிலும், கு டு டு டூ (ku-tu-du) என்று மகாராட்டிரத்திலும் கு டு டூ டு என்று வங்காளத்திலும் இவ்விளையாட்டு அழைக்கப்பட்டு வருகிறது."[1]

"பழந்தமிழரசர்களிடையே நிரைகளைக்கவர்வதும் (வெட்சி) கவர்ந்த நிரைகளை மீட்பதும் ஆகிய செயல்கள் இருந்தன. இதனடிப்படையில் போரும் எழுந்தது. போரில் தங்கள் பக்கம் வெற்றிகிட்ட வேண்டுமென்று இருதரப்பினருமே காளியை வணங்கினர். இவ்வமயம் 'சடுகுடுப்பை' அல்லது 'குடுகுடுப்பை' என்ற பறையால் ஒலியெழுப்பி, பலி கொடுத்து வழிபட்டிருந்திருப்பர். போரின் செயல்பாடு விளையாட்டிலும் இருப்பதால் 'பலிசடுகுடு' என மாறி மருவி வந்திருக்கலாம்."[2]

'சடுகுடு...குடு...குடு...' என விளையாடுகையில் மூச்சினையடக்குவதற்காகப் பாடப்படுகிறது. இச்சொற்களுக்குப் பொருள் இல்லை யெனலாம். மூச்சையடக்குவதற்காகப் பயன்படுத்தட்

1. எஸ். நவராஜ் செல்லையா, விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி, (ராஜ்மோகன் பதிப்பகம், சென்னை-17, 1978), ப. 60.
2. எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்களின் கருத்து, மேற்படி நூல் ,ப. 61.

படும் 'ஒலிக்குறிப்புச் சொற்கள்' என்று கருதுவது பொருத்த முடையதாகத் தோன்றுகிறது. மற்ற மாநிலங்களிலும் இச் சொற்கள் பொருளற்றதாய் மூச்சினையடக்குவதற்கு மட்டும் பயன்படுத்தப்படுவதனைக் காணலாம்.

பகலிலும் இரவிலும் விளையாடப்பெறும் இவ்விளையாட்டு கிராமத்துப் பொதுவான மந்தை இடங்களிலும், ஆற்றோர ஊர் களாயிருந்தால் ஆற்றுமணலிலும் விளையாடப்பெறும். சிறுவரும் இவ்விளயாட்டினை விரும்பியேற்பதுண்டு.[3]

கலந்து கொள்பவர் எண்ணிக்கையில் வரையறையில்லை. கலந்துகொள்பவர் இருகட்சிகளாகப் பிரிந்துகொள்ள அவர்களுக் கிடையே நடுக்கோடு வரையப்படும்.

1

——————————3

2

1. கட்சி-1. 2. கட்சி-2.

3. நடுக்கோடு.

எக்கட்சிக்காரர் வேண்டுமானாலும் முதலில் பாடிப்போக லாம். கிராமத்துப் பாடல்களையோ, வேறு நையாண்டிப் பாடல்களையோ பாடுவது மரபாக உள்ளது. பாடிப்போகிற வரை எதிர்க்கட்சிக்காரர் பிடித்துவிட்டால் களத்திலிருந்து அவர் வெளியேறிவிடவேண்டும். எதிர்க்கட்சிக்காரர் ஒரு உப்பு வைத் துக் கொள்வார். பாடிப் போகிறவர் பிடிபட்டுவிட்டால் அதே கட்சியிலிருந்து இன்னொருவர் 'பாடிப்போதல்' வேண்டும். பாடிப்போனவர் எதிர்க்கட்சிக்காரரைத் தொட்டுவிட்டுப் பிடி படாமல் மூச்சடக்கி வந்து நடுக்கோட்டினைத் தொட்டு விட்டால் உப்பு வைத்துக்கொள்வர். தொடப்பட்டவர் களத் தினைவிட்டு வெளியேறிக் கொள்ள வேண்டும்.

பாடிப் போகிறவர் பாடும் பாடல்களுக்குக் காட்டாகக் கீழே தரப்பட்டுள்ளன.

1. சடுகுடு மலையிலே ரெண்டாளு
அதிலே ஒராளு குண்டாளு

---

3 ஆடவர் பெரும்பான்மை விளையாடப்படுவதுகொண்டும், பல வகைகளில் விளையாடப்படுவது கொண்டும் இவ்விளை யாட்டு ஆடவர் வரிசையில் வைக்கப்பட்டுள்ளது.

அக்கா புருஷன் கோமாளி
தங்கச்சி புருஷன் தக்காளி...தக்காளி...

2. ஈக்கி ஈக்கி கம்பந்தட்டை
இந்திரவாளி சோளத்தட்டை
பணத்துக்குப் பத்துத்தட்டை
பாடி வாடா...முட்டாஸ்...முட்டாஸ்...

மேற்கண்ட விளையாட்டு முறையைப் பொதுவானதாகக் கொள்ளலாம். (ஆடவர்க்கும், சிறுவர்க்கும்) ஆடவர் விளையாடும் சடுகுடு ஆட்டத்தில் கீழ்க்கண்ட வகைகள்[4] உள்ளன.

1. திறன்சோதிக்கும் ஆட்டம்

விளையாட்டில் பங்குகொள்வோர் இரு கட்சியாகப் பிரிந்து கொள்வர். இங்கு இருகட்சிகளுக்கிடையே நடுக்கோடு வரையப் படுவதில்லை. எக்கட்சிக்காரர் வேண்டுமானாலும் முதலில் பாடிப் போகலாம். எதிர்க்கட்சிக்காரர் பாடிவருபவரைப் பிடித்து நிறுத்த முயல்வர். பிடித்தவரையெல்லாம் தன் பலத்தினால் விலக்கிவிட்டுத் தம்கட்சிக்குத் திரும்பிவிடுவர். பாடிப் போகிறவர் இடையில் மூச்சினை நிறுத்திவிட்டால் எதிர்க்கட்சிக் காரர் பிடிக்கக்கூடாது.

2. சஞ்சீவினி ஆட்டம்

'சஞ்சீவினி' என்ற மூலிகைக்கு இறந்தவரை உயிர்ப்பிக்கும் ஆற்றல் உண்டு என்று கருதப்படுகிறது. விளையாட்டிலிருந்து நீக்கப்பட்டவர் இறந்தவர்க்குச் சமமாக மதிக்கப்படுகின்றனர். ஆகவே நீக்கப்பட்டவர் விளையாட்டில் கலந்து கொள்வதில்லை. சஞ்சீவினி ஆட்டத்தில் நீக்கப்பட்டவர் கலந்து கொள்ளலாம்.

3. ஆடாது ஒழியும் ஆட்டம்

விளையாட்டில், பாடிப்போனவரால் தொடப்பட்டதாலோ அல்லது எதிர்க்கட்சியினரால் பிடிபட்டுவிட்டதாலோ அல்லது பாடிப் போனவர் மூச்சு விட்டதாலோ ஒருவர் நீக்கப்பட்டால் நீக்கப்பட்டதாகக் கருதப்படும். ஆட்டம் முடியும் வரைக்கும்

---

4. ச. நவராசு செல்லையா, விளையாட்டுகளின் வரலாறும்—வழி முறைகளும் (அழகுப்பதிப்பகம், காரைக்குடி, 641) பக். 176-179.

அவரால் கலந்து கொள்ள இயலாது. விளையாட்டின் இறுதியில் எக்கட்சியில் அதிக ஆட்கள் நீக்கப்படாமல் இருக்கின்றனரோ அக்கட்சியர் வெற்றிபெற்றவராகக் கருதப்படும்.

ஏற்கனவே குறிப்பிட்டதுபோல 'சடுகுடு' ஆட்டத்திற்குப் போர் காரணமாயிருந்திருக்கக்கூடும் என்ற அடிப்படையில் கீழ்க் கண்ட அட்டவணை தரப்பட்டுள்ளது.

எண்	போர்	சடுகுடு
1	நிரைகளைக் கவர்பவர் (வெட்சி)நிரைகளைமீட்பவர் (கரந்தை) என்ற இரு கட்சி யுண்டு.	விளையாட்டிலும் முரணுள்ள இருகட்சிகளாகப் பிரிந்து செயல்படுவர்.
2	இரு தரப்பினருக்குமிடையே நாட்டின் எல்லைக்கோடு அமைந்திருக்கும்.	இரு கட்சியினருக்குமிடையே நடுக்கோடு அமைக்கப்பட்டி ருக்கும்.
3	ஒரு நாட்டிலிருந்து நிரை யினைக் கவரச் செல் கிறவர்.	ஒரு கட்சியிலிருந்து எதிர்க் கட்சிக்குப் பாடிச் செல்கிற வர்.
4	நிரைகளைக் கவரச் செல் கிறவர் எதிரிநாட்டில் நீண்டநேரம் இருக்கலா காது. தன் செய்கையினை முடித்துவிட்டு உடனேதிரும் புதல் வேண்டும்.	பாடிப் போவதென்பது மூச் சினையடக்குவதற்குத்தான். மூச்சினை யடக்குதல் சிறிது நேரத்திற்கு மட்டும் இயலும். அந்தச் சிறிது நேரத்தில் எதிர்க்கட்சிக்காரரைத் தொட்டு மீளுதல் வேண்டும்.
5	நிரை கவர வருபவர்களை வரவிடாமல் வீரர் காவல் காத்து நிற்பர். காவலைக் கடந்து நிரையினைக் கவர்ந்து வருதல் வேண்டும்.	பாடிவருகிறவரை மேலேயேற விடாமல் எதிர்க்கட்சியினர் தடுத்து நிறுத்துவர்.
6	எதிர்க் கட்சிவீரர் நிரை யினைக் கவர்ந்து செல் பவரை வளைத்துப் பிடிப் பர்.	பாடி வருபவரை எதிர்க்கட்சி யினர் வளைத்துப் பிடிப்பர்.
7	எதிர்க்கட்சி வீரரிடம் போ ரிட்டுத் திரும்ப மீள்வர்.	தன் பலத்தினால் எதிர்க்கட்சி யினரிடமிருந்து விடுவித்துக் கொண்டு திரும்புதல்.

எண்	போர்	சடுகுடு
8	நிரைகளைக் கவர்ந்து வருபவர் மீறிவந்து தங்கள்நாட்டு எல்லையினை அடைந்து விட்டால் எதிர்ப்படையினர் ஒன்றும் செய்தல் இயலாது.	பாடிப் போகிறவர் நடுக்கோட்டினைத் தொட்டுவிட்டால் எதிர்க்கட்சியினர் ஒன்றும் செய்தல் இயலாது.
9	எதிரி நாட்டாரிடம் பிடிபட்ட வீரர் செயலிழந்து தம் நாட்டினை அடைய முடியாமல் சிறை இருத்தல்.	'பாடிப் போகிறவர்' எதிர்க்கட்சிக்காரரிடம் பிடிபட்டு விட்டால்விளையாட்டிலிருந்து நீங்கி வெளியே நிற்க வேண்டும்.
10	போர் முடிந்தவுடன் சிறைப்பட்ட வீரர் மறுபடியும் தம் நாட்டினை அடைவர்.	நீக்கப்பட்டவர் மறு ஆட்டத்தில் மறுபடியும் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுவார்.
11	நிரைகவரச் சென்றதால் ஏற்பட்ட போரின் முடிவு வெற்றி அல்லது தோல்வியில் முடிவுறும்.	முரணுள்ள கட்சியாகச் செயல்படும் விளையாட்டின் முடிவும் வெற்றி அல்லது தோல்வியினைச் சுட்டுவதாய் அமையும்.

இவ்விளையாட்டு விளையாடுவதற்கு எவ்விதப் பொருட்செலவுமில்லை. கடினமான விதிமுறைகளும் இல்லை. எனவே, கிராமத்தில் வாழும் எளிய மக்களிடம் இவ்விளையாட்டு நிலைபெற்று வருகிறதெனலாம்.

உடல்திறன், செயல்திறன் இவற்றில் பயிற்சி கிடைப்பதோடு மூச்சினை அடக்குவதற்கான பயிற்சியும் இவ்விளையாட்டின் பயனாய் கிடைக்கிறதெனலாம்.

5. இளவட்டக்கல்

இஃது ஒரு திறன்சோதிக்கும் விளையாட்டெனலாம். மறவர் இனத்தவர் மணவினை கொள்வதற்கு இவ்விளையாட்டினைப் பயன்படுத்துவர். முறைப் பெண்ணினைத் திருமணம் செய்வதற்கும், விரும்பியபெண்ணைத் திருமணம் செய்வதற்கும் இத்திறன் சோதிக்கும் விளையாட்டு தேர்வு நிலையாக உள்ளது. ஒரு பெண்ணினைப் பலரும் விரும்புவர். அப்போது பெண்ணின் தந்தை ''யார் இளவட்டக் கல்லினைத்' தூக்கி உயர நிறுத்துகிறாரோ? அவருக்கு என் பெண்ணினைத் தருவேன்' என்று அறிவித்து விடுவார்.

விழாக்காலத்தில் ஊருக்குப் பொதுவான இடத்தில் இதற்கான போட்டி நடைபெறும். போட்டியில் கலந்து கொள்பவர் இளவட்டக் கல்லினைத் தூக்கித் தலைக்கு மேலே பிடித்துக் கீழே போடவேண்டும். இவ்வினையினைச் செய்தவர் வென்றவராகக் கருதப்படுவார். கிராமத்துப் பெரியவர் இதற்குப் பஞ்சாயத்துக் காரராக முன்னிற்பார். இவர் கூறும் நடுநிலைத் தீர்ப்பே முடிந்த முடிவாகவும் இருக்கும்.

பண்டைக்காலத்தில் குகைகளில் வாழ்ந்து வந்த மக்களுக்குப் பெரிய கல்லினைத் தூக்கவும், நகர்த்தவும் ஆகிய பழக்கமானது வாழ்க்கையோடு சேர்ந்த பழக்கமாயிருந்திருக்கலாம். நாகரிக வளர்ச்சியில் அதற்குத் தேவைஇன்றிப் போகவே 'உடல்திறன்' காட்டும் விளையாட்டாக வளர்ந்தது எனலாம்.

மறவர் இனத்தவர்க்குப் பணம், நகை போன்றவைகள் முதன்மையாகக் கருதப்படுவது இல்லை எனலாம். பெண்ணினை மணந்து கொள்கிறவன் திறன் உடையவராக இருக்க வேண்டுமென்பதை விரும்புவர். அவ்வடிப்படையில் இன்றளவும் இவ்விளையாட்டு அவரிடம் நிலைபெற்று வருகிறதெனலாம்.

6. ஓட்டம்

'தொட்டு விளையாட்டின்' செய்கையே இவ்விளையாட்டில் இடம்பெற்றாலும் நோக்கம் வேறுவிதமாயிருக்கிறது. 'தொட்டு விளையாட்டு' பொழுதுபோக்கு விளையாட்டாகச் சிறுவரால் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகிறது. ஆனால், 'ஓட்டம்' உடல் திறனைத் தேர்வு செய்யும் விளையாட்டாக இருக்கிறது.

திருமணம் நடந்த ஆண்டில் 'ஆடிமாதத்தில்' பெண் வீட்டிற்கு வருதல் கள்ளர், மறவரிடையே இன்றளவும் வழக்கத்திலுள்ளது. மாதத்தின் இறுதிநாளன்று இப்போட்டி விளையாட்டு நடத்தப்பெறும். அவ்வூரிலேயே திறமையாக ஓடுபவர்க்கும், புதுமணமகனுக்குமிடையில்தான் போட்டி அமைந்திருக்கும்.

புதுமணமகன் முன்னால் நின்று கொள்ள, உள்ளூர்க்காரர் பின்புறம் நின்றுகொள்வார். கூட்டத்தில் பொதுவாக இருப்பவர் சரிக்கொடுத்தவுடன் இருவரும் குறிப்பிட்ட தூரத்தினை ஓடிக்கடந்துவரவேண்டும். பின்னால் வருபவரைத் தொடவிடாமல் ஓடிக் கடந்து வந்தால் மணமகன் திறன் உடையவர்,

என்று கருதப்படுவார். இவ்விளையாட்டினைத் தற்கால ஓட்டப் பந்தயத்துடன் இணைத்துப் பார்க்கலாம்.

7. உரிமரம் ஏறுதல்

பட்டை உரிக்கப்பட்ட மரத்தினையே 'உரிமரம்' என்று சொல்வர். அவ்வுரி மரத்தில் ஏறி விளையாடும் இயல்பு நோக்கி இவ்விளையாட்டும் 'உரிமரம் ஏறுதல்' என்று அழைக்கப்படுகிறது.

இவ்விளையாட்டு கிருஷ்ண ஜெயந்தியின்போது நடைபெறுவது வழக்கமாயிருக்கிறது. பொதுவாக, எல்லா மரத்துப் பட்டைகளையும் உரிப்பது பழக்கமில்லை. உதியமரத்தின் (Goompain tree) பட்டையினை (bark) மட்டும் உரிப்பர். உதிய மரம் கைப்பிடிக்கு அடங்காது பருத்திருக்கும். 'உதியமரம் பருத்து உத்திரத்திற்காகுமா?' என்ற பழமொழியினையும் ஈண்டு நோக்கலாம். பட்டை உரிக்கப்பட்டபின் உள்ள தண்டுப்பகுதியில் விளக்கெண்ணையினைத் தடவி விடுவர். உரிக்கப்பட்ட மரமே வழுக்கல் உடையதாக இருக்கும். விளக்கெண்ணையினையும் தடவுவதால் மிகுந்த வழுக்கல் உடையதாக இருக்கும். மரத்தின் உச்சியில் பரிசுப்பொருள் வைக்கப்பட்டிருக்கும். வழுக்க வழுக்கப் பிடியினை விடாமல் தொடர்ந்து உச்சியிலேறியவர்க்கு அப்பரிசுப்பொருள் கிடைக்கும்.

மதுரை மாவட்டத்தில் பரவலாக விளையாடப்பெறும் இவ் விளையாட்டில் நாய்க்கர் இனத்தவர் விரும்பிப் பங்கேற்கின்றனர் என்பது குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

பண்டைக் காலத்தவர்க்கு இயற்கையினை எதிர்த்துப் போராடவேண்டிய சூழ்நிலையிருந்தது. ஆகவே, செங்குத்தான பாறைமேல் ஏறுதலும், வழுக்கலான பாறைமேல் ஏறுதலும் அவர்தம் வாழ்க்கைக்குத் தேவையாக இருந்தது. அத்தகு தேவைக்குப் பயிற்சி கொடுக்கும் களமாய் இவ்விளையாட்டு அமைந்திருக்கக் காணலாம். மலைவாழ் மக்களுக்கு அவசியமாயிருந்த இப்பயிற்சி சமவெளிப் பகுதியில் வாழவந்தகாலத்து அவசியமில்லாமல் போகவே விழாக்காலத்தில் திறன் சோதிக்கும் விளையாட்டாக உருவெடுத்திருக்கலாம்,

8. இரட்டை மாட்டுப் பந்தயம்

இரண்டு மாடுகள் பூட்டப்பட்ட சிறு தட்டுவண்டியினை இப் பந்தய விளையாட்டில் பயன்படுத்துவர். குறிப்பிட்ட தூரத் தினை இத்தட்டுவண்டியின் மூலம் முதலில் கடந்து திரும்பி வருவது பந்தயத்தின் நோக்கமாக உள்ளது. கிராமியத் தேவ தைகளின் வழிபாட்டு விழாவினை யொட்டி இவ்விளையாட்டும் நடைபெறும்.

கலந்து கொள்ளும் மாடுகளைப் பொறுத்து இப்பந்தய விளையாட்டினை மூன்று வகைகளாகப் பிரிக்கலாம்.

1. கரைச்சான் சோடிப் பந்தயம்

இளங்கன்றினைக் 'கரைச்சான்' என்று சொல்வது வழக் காகும். இக்கரைச்சான் மாட்டுப்பந்தயத்திற்குப் பந்தய எல்கை மிகக் குறைந்த அளவாக இருக்கும்.

2. நடுச்சோடி மாட்டுப் பந்தயம்

'கரைச்சான்' மாடுகளைவிட சற்று வளர்ந்த நிலையிலுள்ள மாடுகளை 'நடுச்சோடி' என்பர். கரைச்சான் சோடி மாட்டுப் பந்தயத்திற்குப் பயன்படுத்தப்படும் பந்தய எல்கையைவிட மிகுதியான அளவில் இங்குப் பந்தய எல்கை கணக்கிடப்படும்.

3. பெரியசோடி மாட்டுப் பந்தயம்

இப்பந்தயம் முன்னவைகளைவிட போட்டி மிக்கதாக இருக்கும். வெற்றி பெற்றால் கிடைக்கக்கூடிய பரிசுப்பொருளும் அதிகமாக இருக்கும். மற்ற மாட்டுப் பந்தயங்களைவிட இம் மாட்டுப் பந்தயத்தில் பந்தயஎல்கை நீண்டதாகவும் இருக்கும். இப்பந்தயத்தில் கலந்துகொள்ளும் மாடுகளைத் தனிப்பட்ட முறையில் பாதுகாக்கப்படுவதும் உண்டு.

பந்தயத்தில் கலந்துகொள்ளும் ஒவ்வொரு வண்டியிலும் இரண்டுபேர் இருக்கலாம். ஒருவர் வண்டியினை ஓட்டுபவர். இன்னொருவர் உதவியாளர். ஓட்டுபவர்க்கு உதவியாளர் திறமையுள்ளவராக அமைய வேண்டும். ஏனெனில் ஓட்டுபவர் வண்டியில் உட்கார்ந்துகொண்டு காளைகளை விரட்டி ஓட்டிக் கொண்டிருப்பார். உதவியாளர் வண்டியில் ஏறாமல் பின் தொடர்ந்து ஓடிவர வேண்டும். மாட்டின் வேகத்தினை அதிகப்

படுத்த ஓட்டுபவர் பல உத்திகளைக் கையாள்வர். ஆணிவைத்த தார்க்குச்சியினைக்கொண்டு மாட்டின் குதப்பகுதியில் குத்துவர். வலிதாங்காத காளைகளும் வேகமாக ஓடும்.

பந்தயத்தில் கலந்து கொள்ள நினைப்பவர் நுழைவுக் கட்டணம் செலுத்த வேண்டும். ஆனால், கலந்து கொள்ளும் வண்டிகளின் எண்ணிக்கையில் வரையறையேதுமில்லை. பந்தயத்தில் வெற்றிபெற்றவர்க்குக் கிராமத்தலைவர் பரிசுகளை வழங்குவார். குதிரைப் பந்தயத்திற்கு நகரத்தார் எவ்வளவு முதன்மை கொடுக்கின்றனரோ அதுபோல கிராமத்தார் மாட்டுப் பந்தயத்திற்கு முதன்மை கொடுக்கின்றனர் எனலாம்.

9. மோடி விளையாட்டு

விழாக்காலத்து விளையாட்டுகளில் மோடி விளையாட்டும் ஒன்றெனக் கூறலாம்.

தேவாங்குச் செட்டியார் என்றவகுப்பினரிடையே இவ்விளையாட்டு வழக்கத்திலுள்ளது (மதுரை வட்டாரப் பகுதியில்). 'சவுண்டம்மன்' வழிபாட்டின்போது பொங்கல் முடிந்த மறுநாள் இவ்விளையாட்டு நடத்தப்பெறும்.

பொங்கல் முடிந்தமறுநாள் காலையில் மஞ்சள்நீர் தெளித்து விளையாடுவர். மாலையில் மோடிவிளையாட்டு இடம் பெறுவது வழக்கமாயுள்ளது.

கோவில் 'பூசாரிகள்' மட்டுமே இவ்விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளுதல் இயலும். இரண்டு பூசாரிகள் எதிரெதிரே நின்று கொள்வர். இடையே ஏழுபொருள்கள் வைக்கப்பட்டிருக்கும். தேங்காய், உலக்கை, முட்டை, வாழைப்பழம், ஆட்டுக்கால், வாழைத்தண்டு, கரகம் என்பவையே அவ்வேழு பொருள்களாகும்.

பாதுகாக்கும் பூசாரி	← 1...2 . 3...4...5...6...7 →	பொருளினை எடுக்கும் பூசாரி

1. கரகம் 2. வாழைத்தண்டு 3. ஆட்டுக்கால்
4. வாழைப்பழம் 5. முட்டை
6. உலக்கை 7. தேங்காய்

ஒரு பூசாரி இப்பொருள்களையெல்லாம் எதிர்ப்பூசாரி எடுக்கவியலாதவாறு பாதுகாப்பார். இன்னொரு பூசாரி இப் பொருள்களை ஒவ்வொன்றாய் எடுத்துவர முயலுவார். பொருள்களை எடுக்கும் போது 'குட்டிக்கர்ணம்' (Somar-Sault) போட்டுக் கொண்டே போகவேண்டும். எடுத்து வரும்போதும் 'குட்டிக்கர்ணம்' போட்டுக்கொண்டே வரவேண்டும்.

பொருட்களைப் பாதுகாக்கும் பூசாரி, பொருளினை எடுக் கும்போது விபூதியினைப் போட்டுவிடுவார். எடுக்கும் பூசாரி மேல் விபூதி பட்டுவிட்டால் அவர் இறந்தவர் போல கீழே விழுந்து விடவேண்டும். யாராவது ஒருவர் அவரைத் தூக்கி வந்து அவர் இடத்திற்குக் கொண்டு வரவேண்டும். மறுபடியும் அவர் முன்போலத் தொடருவார். இவ்வாறு ஏழுபொருள் களையும் தன்னுடைய பக்கத்திற்குக் கொண்டுவந்து விட்டால் விலளயாட்டு முடிவுற்றதாகக் கருதப்படும்.

'மோடி விளையாட்டெனில்' 'மந்திர விளையாட்டு' என்ற நம்பிக்கை கிராமத்தில் நிலவி வருகிறது. அதற்கேற்ப பொருள் களை எடுக்க முயலும் பூசாரிமேல் விபூதி எறியப்படுகிறது. விபூதி பட்டவுடன் இறந்தவர் போலக் கீழே சாய்ந்தும் விடுகிறார். அதாவது விபூதியின் சக்தியினைக் குறிப்பதாக அச் செய்கை அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

மோடி விளையாட்டு தேவாங்குஇனத்தவரிடையே மட்டும் இருத்தலும், பூசாரிகள் மட்டுமே கலந்து கொள்ளுதலும், விபூதி பட்டவுடன் சாய்தலும் ஆகிய செய்திகள் தெளிவான ஆய்விற் குரியன.

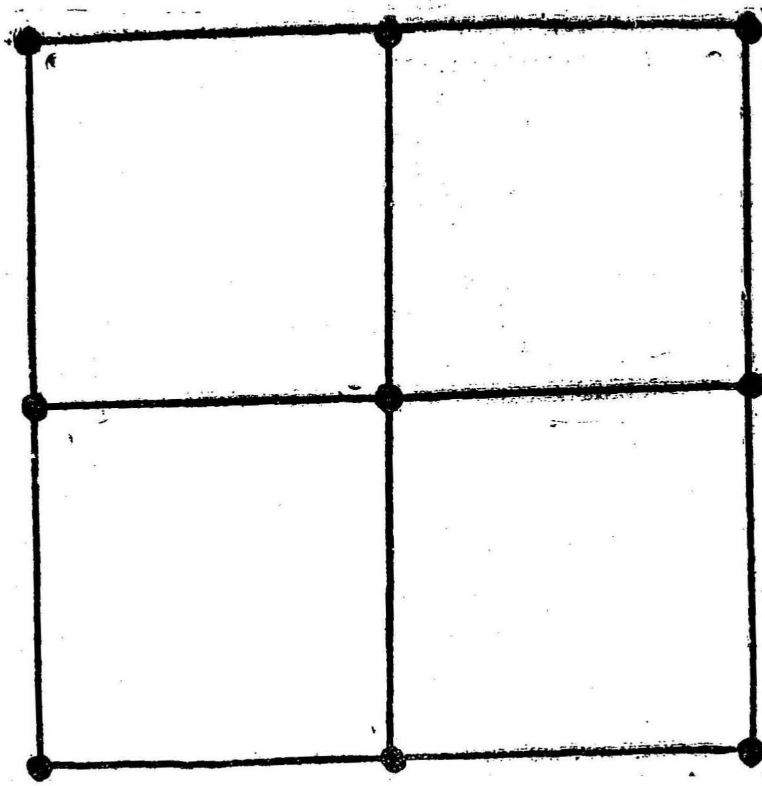
10. கட்ட விளையாட்டு

கட்டங்கள் வரையப்பட்டுக் காய்களை நகர்த்தி விளையாடும் இயல்பு நோக்கிக் 'கட்ட விளையாட்டு' என்று அழைக்கப் பெறு கின்றன.

ஊர்ப் பொதுச்சாவடியிலும், தோப்பிலும் விளையாடப் பெறும் இவ் விளையாட்டில் சிறுவரும் சிறுபான்மை கலந்து கொள்ளுதல் உண்டு.

கட்ட விளையாட்டு—1

மூன்று கோடுகளால் (நீளத்திலும் அகலத்திலும்) இரண்டு கட்ட வரிசைகள் அமையுமாறு கட்டங்கள் வரைந்தாடுவது ஒருவகை.

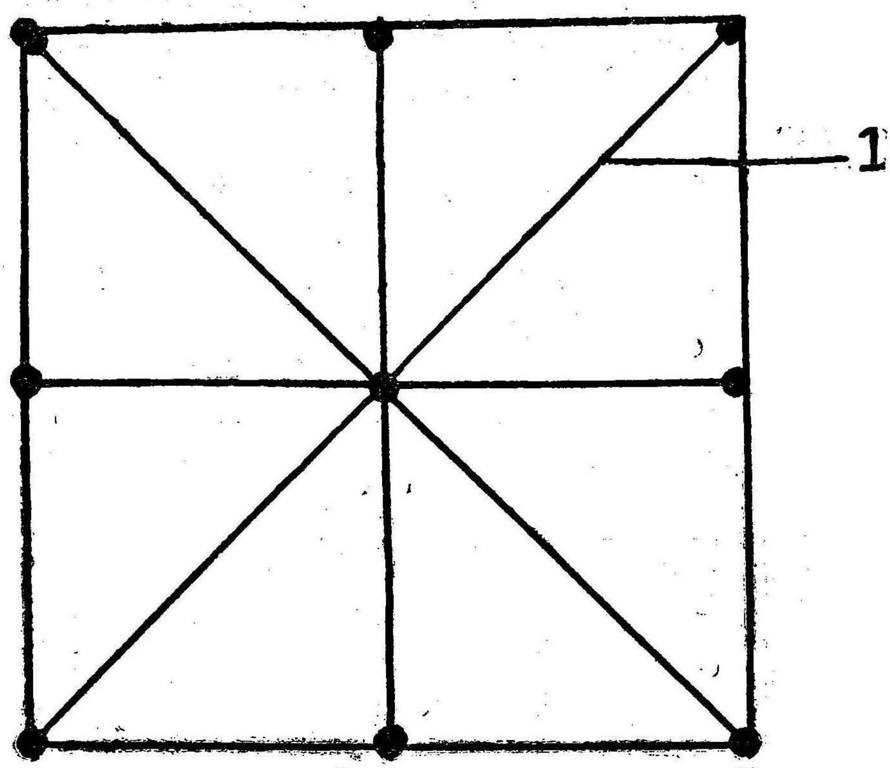


● காய் வைப்பதற்கான புள்ளி.

விளையாட்டில் ஈடுபடக் கூடிய இருவரும் எதிரெதிரே, உட்கார்ந்துகொள்வர். ஒவ்வொருவருக்கும் மூன்று 'காய்கள்' உண்டு. காய்களாகச் கற்களையோ அல்லது சிறு துரும்புகளையோ பயன் படுத்துவர்.

கட்டத்தில் ஒன்பது இடங்கள் (புள்ளிகள்) காய் வைப்பதற்காக இருக்கும். ஒருவர் ஒரு புள்ளியில் காய்வைத்தால் இன்னொருவர் மற்றொரு புள்ளியில் காயினை வைக்க வேண்டும். இவ்வாறு இருவரும் தங்கள் மூன்று காய்களையும் வைத்து விட்டால் ஆறு இடங்கள் அடைபட்டுவிடும். மீதி மூன்று இடங்கள் இருக்கும். கற்களை அங்குமிங்கும் நகர்த்தித் தங்கள் காய்களை ஒரே வரிசைக்குக் கொண்டுவர முயல்வர். அவ்வாறு ஒரு வரிசைக்குக் கொண்டு வந்துவிட்டால் 'அடி' என்று கூறப்படும். 'அடி' யெனில் வெற்றி பெற்றதாகப் பொருள். இப்படியே யார் அதிக 'அடிகள்' வைக்கின்றனரோ அவர் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

கட்ட விளையாட்டு—2



1. மூலைக்கோடு.

முன்பு கூறிய (கட்ட விளையாட்டு—1) கட்ட விளையாட்டினைப் போன்று இதன் ஆடுமுறை இருந்தாலும் சில மாறுபாடுகள் உள்ளன. மூலைக்கோடுகள் இங்குப் புதிதாகச் சேர்க்கப் படுகின்றன. இவ் விளையாட்டில், மையத்திற்குக் காயினை நகர்த்துவதற்கு மூலைக் கோடுகளும் பயன்படுவதைக் காணலாம். மூலைக் கோட்டில் வரிசையாகக்காய்களை நகர்த்திஒரே நேராகக் கொண்டு வந்தாலும் 'அடி' யெனக் கருதப்படும்.

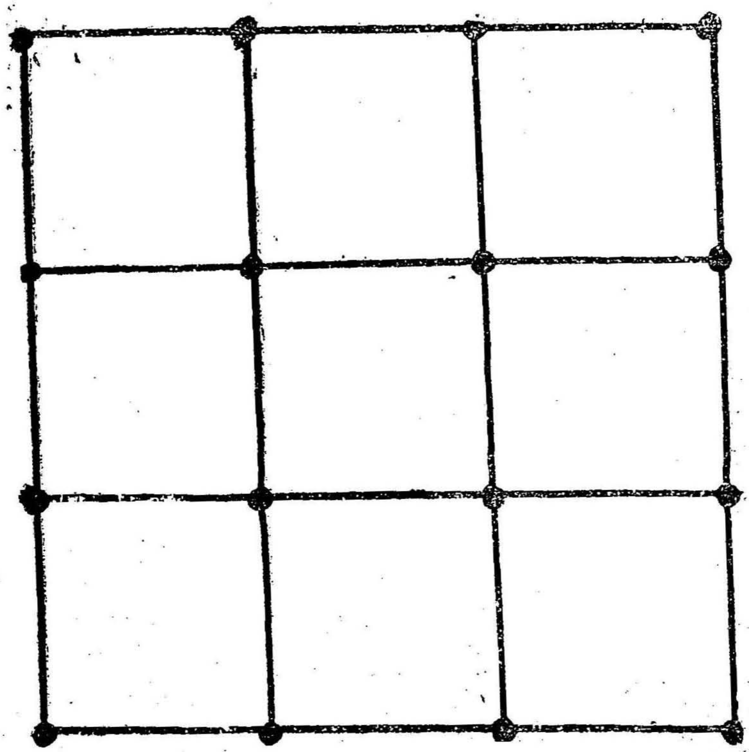
முதல் கட்டவிளையாட்டில் காய்களை ஒரு வரிசைக்குக் கொண்டுவர நான்கு வழிகள் இருந்தன. (நீளத்தில் மூன்று அகலத்தில் மூன்று) இக் கட்டத்தில் மூலைக்கோடுகள் சேர்ந்து கொள்வதால் மொத்தம் ஆறு வழிகளில் காயினை ஒரு வரிசைக்குக் கொண்டு வரலாம்.

கட்ட விளையாட்டு—3

நான்கு கோடுகளின் உதவியால் மூன்று கட்டவரிசைகள் அமையுமாறு கட்டம் வரையப்படும். கலந்து கொள்பவர்

இருவரும் நபர் ஒன்றுக்கு நான்கு காய்களை வைத்திருப்பர். இக்கட்டத்தில் பதினாறு புள்ளிகள் காய் வைப்பதற்காக இருக்கின்றன. ஒருவர் ஒரு புள்ளியில் காய்வைக்க இன்னொருவர் மற்றொரு புள்ளியில் காய்வைக்க இவ்வாறு எட்டு புள்ளிகள் அடைபட்டுவிடும். மீதமுள்ள எட்டு புள்ளிகளைப் பயன்படுத்தித் தங்கள் தங்கள் காய்களை ஒரே வரிசைக்குக் கொண்டுவர முயலுவர்.

காய்களை ஒரே வரிசைக்குக் கொண்டுவர எட்டுவழிகள் உள்ளன (நீளத்தில்—4; அகலத்தில்—4). கட்டங்களின் எண்ணிக்கையும் காய்களின் எண்ணிக்கையும் கூடுவதை இங்குக் காணலாம். இவையெல்லாம் கட்டவிளையாட்டின் படிப்படியான வளர்ச்சி யெனக் கொள்ளலாம்.



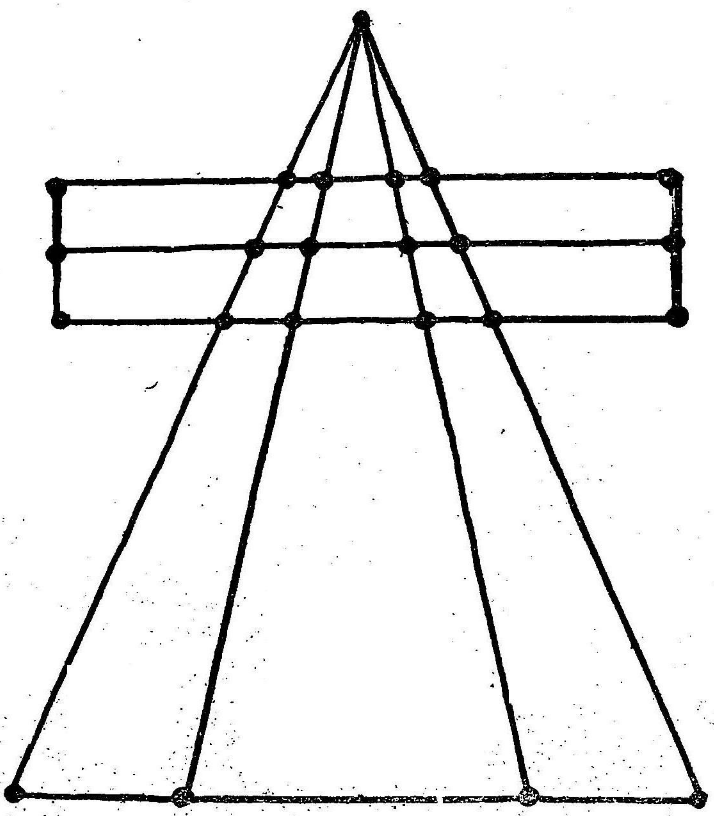
போரில் வெற்றி பெற வேண்டுமென்றால் தங்கள் படை பலத்தினைச் சிதற விடமாட்டார். அதே தருணத்தில் பகைவரின் படைபலத்தினைப் பிரிக்கப் பார்ப்பார். இது ஒரு வகைப் போர்த் தந்திரமெனக் கூறலாம். எதிரிப் படைகளைச் சிதறடிப்பது என்பது எளிதான செயல் அல்ல. சிறந்த அறிவுத் திறன் வேண்டும். இத் தன்மைதான் இவ்விளையாட்டிலும்

பிரதிபலிக்கிறது எனக் கூறலாம். விளையாடக் கூடிய இருவரும் தங்களை எதிரிகளாகப் பாவித்துக் கொள்வர். படைகளை நகர்த்துவதுபோல் நகர்த்திக் காய்களை ஒரு வரிசைக்குக் கொண்டு வந்து வெற்றியடைவர்.

எனவே, போர்க் காலத்தில் அல்லது முற்றுகையிட்ட நாட்களில் போர் வீரரால் விளையாடப்பட்ட விளையாட்டாக இருந்திருக்கலாம்.

11. பதினைந்தாம் புலி

பதினைந்தாம் புலி, 'ஆடு புலி ஆட்டம்' எனவும் அழைக்கப் பெறும். இவ் விளையாட்டில் பதினைந்து காய்கள் 'ஆடுகள்' போலவும், மூன்று காய்கள் 'புலிகள்' போலவும் வைத்தாடப்படு கிறது. ஆகவே, 'பதினைந்தாம்' என்பது ஆட்டின் எண்ணிக்கை யினைக் குறிப்பதாகக் கொள்ளலாம். புலியின் எண்ணிக்கை யினைக் குறிப்பதாக இல்லாமல் 'புலி' என்று மட்டும் இணைந்த முறையில் 'பதினைந்தாம் புலி' யென வழங்கப்படுகிறது. 'ஆடு—புலி ஆட்டம்' என்றது விளையாட்டிலுள்ள 'ஆடு', 'புலி' என்ற காயினைக் குறிப்பதாக அமைந்துள்ளது.



● காய் வைக்கப்படும் புள்ளி.

கிராமத்தில் இன்றளவும் நிலைபெற்றுள்ள இவ்விளை யாட்டில் இளந்தலை முறையினர் பங்கேற்பதில்லை. கிராமத்துச் சாவடிகளில் இதற்கான கட்டம் வரையப்பட்டிருக்கும்.

இருவர் பங்குகொள்ளும் இவ்விளையாட்டில் ஒருவர் 'ஆடாகவும்' இன்னொருவர் 'புலியாகவும்' இருக்க வேண்டும். 'ஆடாக' இருப்பவர்க்குப் பதினைந்து காய்களும், 'புலியாக' இருப்பவர்க்கு மூன்று காய்களும் இருக்கும்.

காய் வைக்கக்கூடிய புள்ளிகள் இருபத்தி மூன்று இருக்கும். 'ஆடாக' இருப்பவர் ஒருகாய் வைத்தால் 'புலியாக' இருப்பவர் ஒருகாய் வைக்க வேண்டும். தொடர்ந்து மூன்று முறைகள் வைத்தால் 'புலியாக' இருப்பவர்க்குக் காய்கள் வைக்கஇயலாது. 'ஆடாக' இருப்பவர்க்குப் பதினைந்து காய்கள் இருப்பதால் தொடர்ந்து வைத்துக் கொண்டே வரலாம். 'புலியாக' இருப்பவர் காய்களை வைக்காவிட்டாலும் நகர்த்திக் காண்பிக்க வேண்டும்.

ஒரு காய் வைக்கும் புள்ளியிலிருந்து இன்னொரு காய் வைக்கும் புள்ளிக்குக் காயினை நகர்த்துவதே 'நகர்த்துதல்' என்றழைக்கப்படுகிறது. ஒரு காய் வைக்கும் புள்ளியிலிருந்து ஒரு புள்ளி தள்ளிக் காய் இல்லாத புள்ளியிருக்குமேயானால் அவ் விடத்திற்குக் காயினைத் தூக்கி வைக்கலாம். இடைப்பட்ட புள்ளியிலிருக்கும் காயினை எடுத்துவிட வேண்டியிருக்கும். இதற்கு 'வெட்டுதல்' என்று பெயர். 'ஆடாக' இருப்பவரும் வெட்டலாம். 'புலியாக' இருப்பவரும் வெட்டலாம். வெட்டுப் பட்ட காய்களை வெளியே எடுத்து விடவேண்டும்.

இருபத்திமூன்று காய்வைக்கும் புள்ளிகளில் பதினெட்டுப் புள்ளிகள் (ஆடு=15; புலி=3) அடைபட்டுப் போக, மீதமுள்ள ஐந்து புள்ளிகளில் காய்களை அங்குமிங்கும் நகர்த்துவதற்குப் பயன்படுத்தப்பட வேண்டும்.

'புலியின்' காய்களை அங்குமிங்கும் நகர்த்த முடியாதவாறு சுற்றிக் காய்களினால் அடைத்துவிட்டால் 'ஆடாக' இருப்பவர் வென்றவராகக் கருதப்படுவார். சுற்றிவரும் காய்களைக் கவனித்துக் கொண்டு அடைபடாமல் தப்பித்து எதிரியின் காய்களை வெட்டி முடித்துவிட்டால் 'புலியாக' இருப்பவர் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

'புலியாக' இருப்பவர் அடைபடாமல் அல்லது வெட்டுப் படாமலிருக்கக் கட்டத்தின் மேற்பகுதியில் இருந்தால் போதும். காயினை வெட்ட வேண்டுமென்ற எண்ணத்தில் கீழ்க் கட்டங் களுக்கு வந்துவிட்டால் 'ஆடாக' இருப்பவர் மேலே அடைத்து விடுவார். பின் கீழ்க் கட்டங்களில் வெட்டுவது சுலபமாகிவிடும். எனவே, மேற்பகுதியிலும் அதற்கடுத்த கீழ்ப் பகுதியிலும் காய்களை நகர்த்திச் சமயம் பார்த்துக் கீழே நகர்த்தி வெட்டி விட்டு மேலே சென்றுவிட வேண்டும்.

இவ் விளையாட்டின் வளர்ச்சியில்தான் விளையாடுபவர்க்கு ஆர்வம் அதிகம் உண்டாகும். அறிவுக் கூர்மை உடையவராயிருந் தால் முடிவென்பதே இல்லாமலும் போய் விடக் கூடும்.

விளையாட்டின் தோற்றம் வேட்டு வினையாக இருக்கலாம் அவ்வினையும் மனிதர்—விலங்குத் தொடர்பாக இருக்க வாய்ப்பில்லை எனலாம். இயற்கை வேட்டுவினையெனத் துணியலாம். ஆடு மேய்ப்பவர் மலையோரப் பகுதியில் மேய்ப் பதற்காகச் சென்றிருப்பர். அப்பொழுது புலியின் துன்பம் அவர்களது ஆட்டினைப் பாதித்திருக்கும், இதுவே அவர்தம் மனத்திலூறி விளையாட்டாகத் தோன்றியிருக்கலாம். இதனை உறுதிப்படுத்த கீழ்க்கண்ட காரணங்களைக் கூறலாம்.

1. 'புலி' எப்பொழுதும் கூட்டங் கூட்டமாக வாழக் கூடிய விலங்கன்று. ஆகவே, குறைந்த எண்ணிக்கையில் 'மூன்று காய்கள்' மட்டும் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

2. 'ஆடு' எப்பொழுதும் கூட்டமாக மேயும் இயல்புடையன. அவ்வடிப்படையில் அதிக எண்ணிக்கையில் 'பதினைந்து காய்கள்' ஆடுகளாகப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

3. ஏனைய, கட்ட விளையாட்டுகளில் இருவர் விளையாடு வதாகக் கொண்டால் இருவருக்கும் சமமான காய்களே இருக்கும். இவ் விளையாட்டில் மட்டும் மாறுபாடாய் இருப்பது மேற் சொன்ன கருத்தினை உறுதிப்படுத்துவதாய் அமையும்.

4. ஒரு புள்ளியிலிருந்து அடுத்த புள்ளிக்கு (காயில்லாத) 'தாவுதல்' மூலம் 'வெட்டுதல்' நடைபெறுகிறது. இடைப்பட்ட புள்ளியிலிருக்கும் காய் வெட்டப்பட்டதாகக் கொண்டு எடுத்து விடுவர். 'தாவுதல்' புலியின் செய்கையினை ஒக்கும். ஏனைய,

கட்டவிளையாட்டுகளில் 'நகர்த்துதல்' மட்டும் உண்டு. இங்கு 'வெட்டுதல்' என்ற செய்கை புதிதாக உள்ளது.

5. 'புலிக்கு' மலையுச்சியிலுள்ள குகைதான் உறைவிடம். வேட்டைக்காக வெளிவரலாம். நெடுந்தூரம் கீழே இறங்கி விட்டால் அதற்கு ஆபத்து. காரணம், சமவெளிப் பகுதியில் மக்கள் திரண்டுவந்து கொன்றுவிடக்கூடும். அதுபோன்றே, 'புலியாக' இருப்பவர் கட்டங்களின் உச்சியிலேயே இருப்பார். 'வெட்டுதல்' கிடைக்கிறது என்பதற்காகக் கீழே இறங்கி வந்து விடமாட்டார்.

6. 'வெட்டுதல்' செய்கை முடிந்தவுடன் 'புலியாக' இருப்பவர் மறுபடியும் மேலேறி விடுவார். வெட்டுதலுக்காகக் கீழே இறங்கும் போது 'காய்' அடைபடக் கூடுமா என்பதனை நிதானித்துதான் இறங்குவார்.

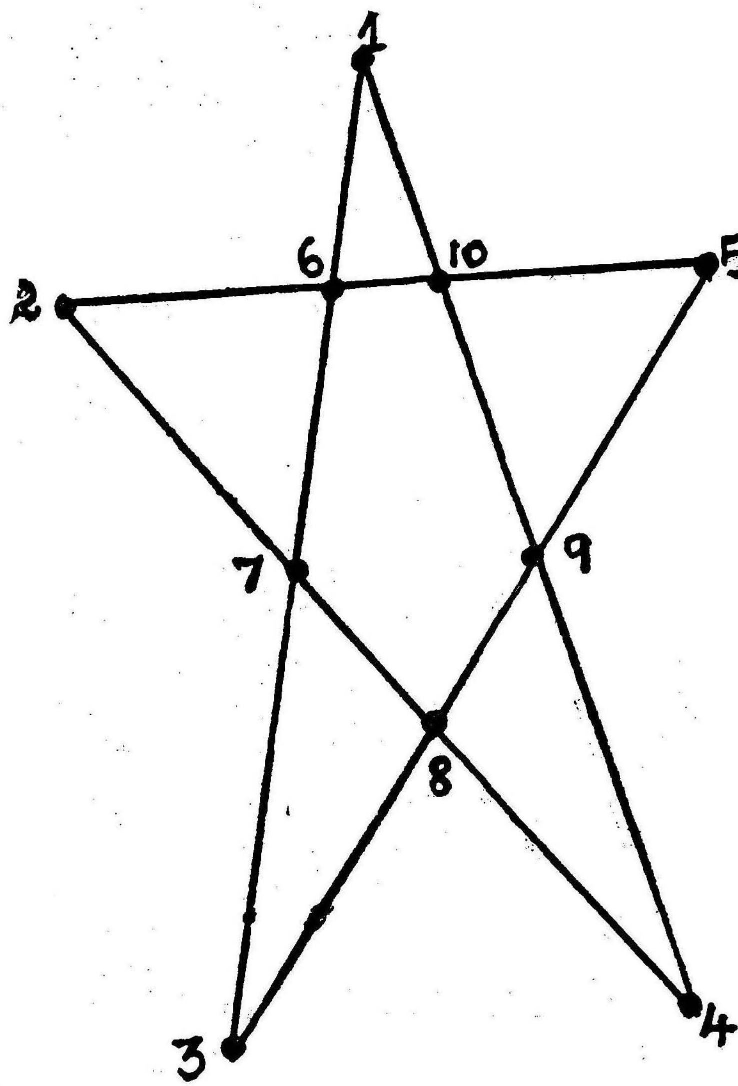
இச் செய்தியின் அடிப்படையில் நோக்கினால் குறிஞ்சி நிலத்திற்கும், முல்லை நிலத்திற்கும் இடைப்பட்ட இயற்கை வேட்டுவினைப் போராட்டம் விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம் என்பது புலனாகிறது.

இவ்விளையாட்டு தன்னைச் சுற்றி என்ன நடக்க இருக்கிறது? அல்லது என்ன நடக்கக் கூடும் என்பதைச் சிந்திக்கும் மனப்பக்குவத்தினை வளர்க்கிறது எனலாம்.

12. நட்சத்திர விளையாட்டு

நட்சத்திர வடிவத்தில் கோடு வரையப்பட்டு ஆடப்பெறுவது கொண்டு 'நட்சத்திர விளையாட்டென்று' அழைக்கப்படுகிறது.

காய்கள் வைப்பதற்காக பத்துப்புள்ளிகள் நட்சத்திர வடிவத்தில் இருக்கும். விளையாடுபவர்க்குக் காய்கள் ஒன்பது இருக்கும். ஒருவர் பங்குகொள்ளக்கூடிய இவ்விளையாட்டில் குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் எட்டுக்காய்களையும் வெட்டிவிட்டு ஒரு காயினைமட்டும் மீதம் வருமாறு கொண்டு வரவேண்டும்.



1—10 காய் வைக்கப்படும் புள்ளி.

இவ்விளையாட்டிலிடம் பெறும் 'வெட்டுதல்' என்ற செய்கை பதினைந்தாம் புலி ஆட்டத்தினைப் போன்று அமைந்திருக்கும். கல் வைப்பதற்காக உள்ள பத்துப் புள்ளிகளில் ஒன்பது புள்ளிகளில் மட்டுமே காய்கள் வைக்கப்படுகின்றன. மீதமுள்ள ஒரு புள்ளி நகர்த்துவதற்காகப் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

கட்டவிளையாட்டின் வளர்ச்சியிலிருந்து இவ்விளையாட்டும் தோன்றியிருக்கலாம். வரையும் போக்கில் நட்சத்திர வடிவத்தினை வரைந்து பார்த்திருக்கலாம். கட்ட விளையாட்டில் பெற்ற பயிற்சியோ அல்லது பதினைந்தாம் புலி ஆட்டத்தில் பெற்ற பயிற்சியோ இதனையும் தோற்றுவிக்கக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம். சில வரையறைகள் புதிதாகச் சேருவது காலப் போக்கில் ஏற்படும் மாற்றமாகக் கொள்ளலாம்.

13. திரிக்குத்து

சுருட்டி வைக்கப்பட்டிருக்கும் திரியில் நடுப்பகுதியினைக் காட்டுவதற்காகக் கம்பியினால் குத்திக்காட்டப்படுவதுகொண்டு 'திரிக்குத்து' என்ற பெயரினைப் பெற்றதாகக் கூறலாம்.

விழாக்காலத்திலிடம்பெறும் பலவிதமான சூது விளையாட்டுக்களில் 'திரிக்குத்துவும்' ஒன்று. சிறுபான்மை சிறுவரும் கலந்து விளையாடுவதுண்டு ஊருக்குப் பொதுவான இடத்தில் இவ்விளையாட்டு நடைபெற்றாலும் சற்றுமறைவான இடங்களிலேயே நடைபெறும்.

விளையாட்டினை நடத்துபவர் ஒருவர் இருப்பர். அவரிடம் நீளமான திரியும்,சிறுகம்பியும் விளையாடு கருவிகளாக இருக்கும்.

நடத்துபவர் திரியினைப் பலவிதங்களில் மடித்துத் தரையிலுள்ள அட்டைமேல் வைப்பர். விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் விருப்பப்படி பணத்தினை முதலில் கட்டவேண்டும். பின் நடத்துபவரிடமிருந்து கம்பியினை வாங்கி மடித்துவைக்கப்பட்ட திரியில் நடுப்பகுதியினைக் குத்த வேண்டும். சரியாகக் குத்திக் காண்பித்துவிட்டால் கட்டிய பணத்தினைப்போல் இரண்டு மடங்கு கிடைக்கும். இல்லையெனில், கட்டிய பணத்தினை இழக்க நேரிடும்.

14. பொம்மைச்சீட்டு

கவிழ்த்து வைக்கப்பட்டிருக்கும் சீட்டுக்களில் 'பொம்மையுள்ள' சீட்டு எது? என்று கண்டுபிடிக்கும் முறைகொண்டு இவ்விளையாட்டும் 'பொம்மைச்சீட்டு' என்று வழங்கப்பெறுகிறது.

சூது விளையாட்டினை நடத்துபவர் நடுவே உட்கார்ந்திருக்க மற்றவரெல்லாம் சுற்றிலும் உட்கார்ந்திருப்பர். நடத்துபவர் கையில் மூன்று சீட்டுக்கள் இருக்கும். அம்மூன்று சீட்டுக்களில் இரண்டு எண்ணுள்ள சீட்டாகவும் மற்றவை பொம்மைச் சீட்டாகவும் இருக்கும். எண்ணுள்ள சீட்டினையும், பொம்மைச் சீட்டினையும் பார்வையாளர் கண்களில் படும்படிக் காட்டிக் கைத்திறமையினால் அங்குமிங்கும் மாற்றித் தரையில் கவிழ்த்து விடுவார்.

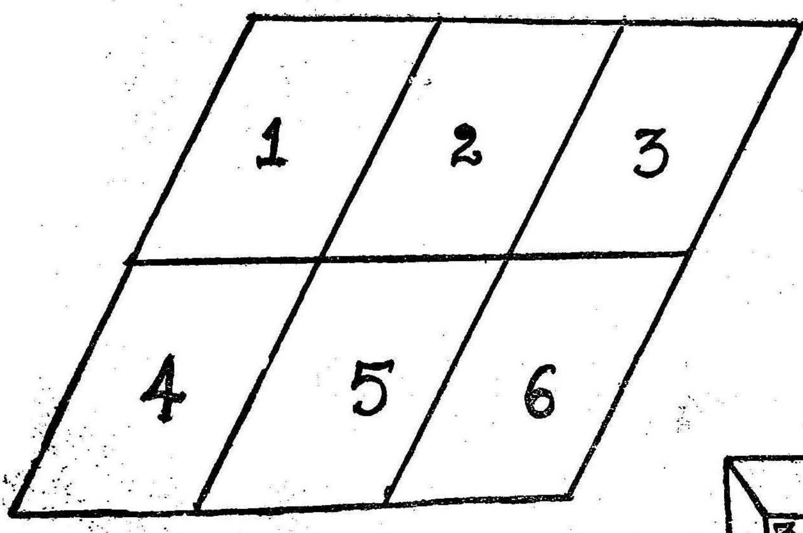
கவிழ்த்து வைத்துள்ள சீட்டுக்களின்மீது மற்றவர் பணம் கட்டவேண்டும். பணம்கட்டுதல் அவரவர் விருப்பத்தினைப்

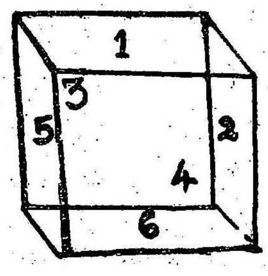
பொறுத்ததாகும். அம்மூன்று சீட்டுக்களில் பொம்மைச் சீட்டின் மேல் பணம் கட்டியவர்க்கு மட்டும் கட்டிய பணத்தினைப்போல் இரண்டு மடங்கு பணம் கிடைக்கும். மற்றவரெல்லாம் கட்டிய பணத்தினை இழக்கநேரிடும். ஒரு சீட்டில் எத்தனைபேர் வேண்டு மானாலும் பணம் கட்டலாம்.

ஒரு தடவை விளையாட்டில் கலந்துகொண்டுவிடின் மறுபடியும், மறுபடியும் விளையாடுவதற்கான ஆர்வம் இச்சூது விளையாட்டினால் ஏற்படும். எனவே, கையிலுள்ள பணம் அனைத்தினையும் இழக்கநேரிடும்.

15. மூணுகட்டை

ஒன்று முதல் ஆறுவரையிலான எண்கள் எழுதப்பெற்ற அட்டையும் ஒன்று முதல் ஆறுவரையிலான எண்களைக் குறிப்பதாய்ப் புள்ளிகளைக்கொண்ட மூன்று கட்டைகளும் இவ் விளையாட்டிற்குத் தேவையான கருவிகளாம்.





விளையாட்டில் பங்குகொள்ள நினைப்பவர் அட்டையிலுள்ள ஆறு எண்களில் விருப்பப்பட்ட எண்ணில் விரும்பிய பணத்தினை வைக்கலாம். ஒரு எண்ணில் ஒருவரே பணம் கட்ட வேண்டுமென்ற வரையறையில்லை. எல்லோரும் பணத்தினை வைத்தபின் விளையாட்டினை நடத்துபவர் மூன்று கட்டைகளையும் குலுக்கித் தரையில் போடுவார். மூன்று கட்டைகளிலும் மேலேயுள்ள புள்ளியினைக்கொண்டு எண்ணிக்கை கணக்கிடப் பெறும்.

எவ்வெண்ணில் பணம் வைத்தனரோ அவ்வெண் ஒரு கட்டையில் மட்டும் விழுந்தால் கட்டிய பணம் திருப்பிக் கிடைத்துவிடும். அல்லது அவ்வெண் இரண்டு கட்டைகளில் இருப்பின் கட்டிய பணத்தினைப்போல் இரண்டுமடங்கு கிடைக்கும். மூன்று கட்டைகளிலும் அவ்வெண் இல்லாவிடின் கட்டிய பணத்தினை இழக்கவேண்டியதுதான்.

ஆறு எண்களில் கட்டப்படும் பணத்தில் மூன்று எண்களுக்கு மட்டுமே பணம் கொடுக்கப்படுகிறது. மீதிப்பணம் விளையாட்டினை நடத்துபவரிடம் போய்ச் சேர்ந்துவிடும். சமயங்களில் விளையாட்டினை நடத்துபவர்க்கும் நட்டம் வரக்கூடும். ஆறு எண்ணிலும் பணம் கட்டாமல் ஒருவர் ஒரு எண்ணில் அதிகப் பணம் கட்டி, அவ்வெண் மூன்று கட்டைகளிலுமிருப்பின் விளையாட்டினை நடத்துபவர் கையிலிருந்து பணம் தரவேண்டியிருக்கும்.

தாயக்கட்டையில் பயன்படுத்தும் எண்களைப் பின்பற்றி இவ்விளையாட்டும் அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

16. சூது தாயம்

கிராமத்துப் பொதுவிடங்களிலும், தோப்புகளிலும் விளையாடப்பெறும் இவ்விளையாட்டில்இருவர் பங்குகொள்வர். சுற்றி உட்கார்ந்திருப்பவரெல்லாம் இருவரில் யார் வெல்வார்? என்ற முறையில் பந்தயம் கட்டுதலும் உண்டு. தவிர, விளையாட்டில் பங்குகொள்ளும் இருவரும் தங்களுக்குள் பணம் வைத்தாடுதலும் உண்டு.

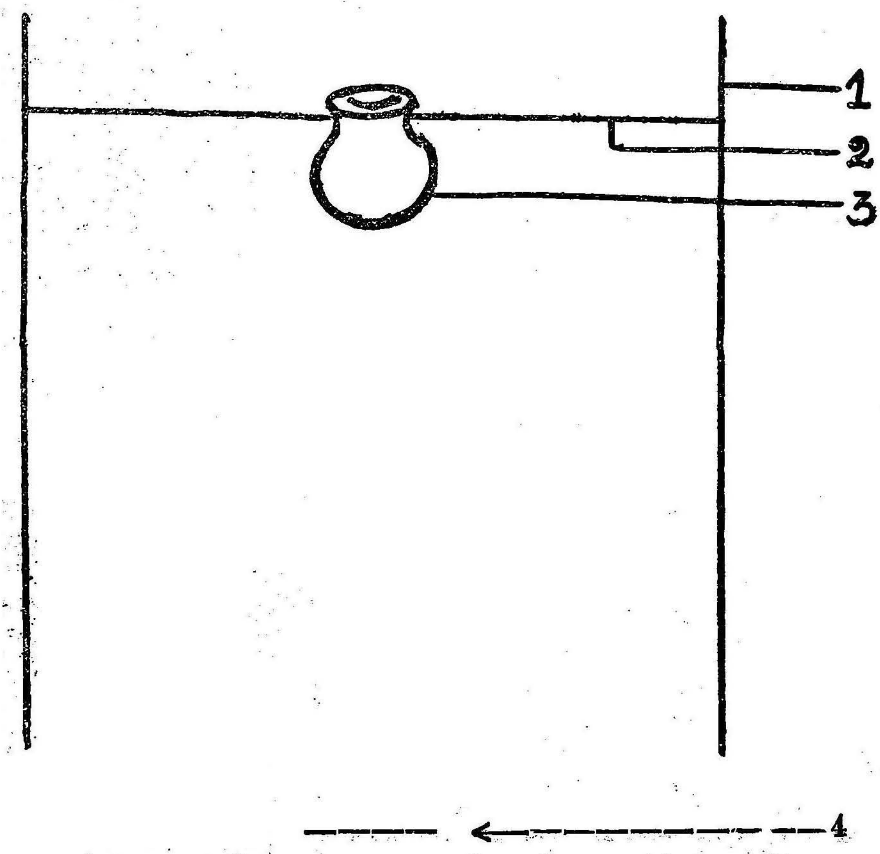
விளையாடுவதற்கு ஆறு சோழிகள்வேண்டும். சோழியினைக் குலுக்கி, விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு வெற்றிதோல்வி

யினைக் கணக்கிடுவர். 1,5,6 எண்கள் விழுந்தால் வெற்றிபெறத் தக்க எண்களாகும். 4,12 விழுந்தால் தோல்வியினைத்தரும் எண்ணாகக் கருதப்படும். மற்றும் 3,2 வகை எண்கள் எவ்விதப் பாதிப்பினையும் தருவதில்லை. இம்முறையில் காலையில் தொடரும் விளையாட்டு இரவு வரைக்கும் தொடர்ந்து நடை பெறுதலும் உண்டு. இச் சூது விளையாட்டில் தோல்வி எண்ணாகக் கருதப்படும் 'பன்னிரண்டு' தாயத்தில் விருத்த எண்ணாகக் கருதப்படுவது குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

தேவாங்குச் செட்டியார் என்ற இனத்தவரிடை இவ் விளையாட்டு மிகுதியாகக் காணப்படுகிறது. காலமெல்லாம் நெசவு நெய்யும் அவர்க்கு 'அமாவாசை' ஓய்வு நாளாகக் கருதப் படுகிறது. அந்நாள் முழுவதும் இச் சூது விளையாட்டில் ஈடுபடு கின்றனர்.

17. பானை உடைத்தல்

கண்ணினைக் கட்டிக்கொண்டு கையிலுள்ள கம்பினால் உயரே உள்ள பானையினைக் குறிப்பாக அடித்தலை நோக்க மாகக் கொண்டுள்ளதால், செய்கையின் அடிப்படையில்,'பானை உடைத்தல்' என்று அழைக்கப்படுகிறது.



1. மூங்கில் கழை 2. இணைப்புக் கயிறு
3. நீருள்ள பானை 4. எல்லை.

விழாக்காலங்களில் நடைபெறும் இப்போட்டிவிளையாட்டில் இரு மூங்கில்கழைகள் ஊன்றப்பட்டு இடையே கயிறுகட்டப் பட்டிருக்கும். கயிற்றின் நடுவே பானையொன்று கட்டப்பட்டுத் தொங்கவிடப்பட்டிருக்கும். சற்றுத் தூரம் தள்ளி எல்லைக்கோடு வரையப்பட்டிருக்கும்.

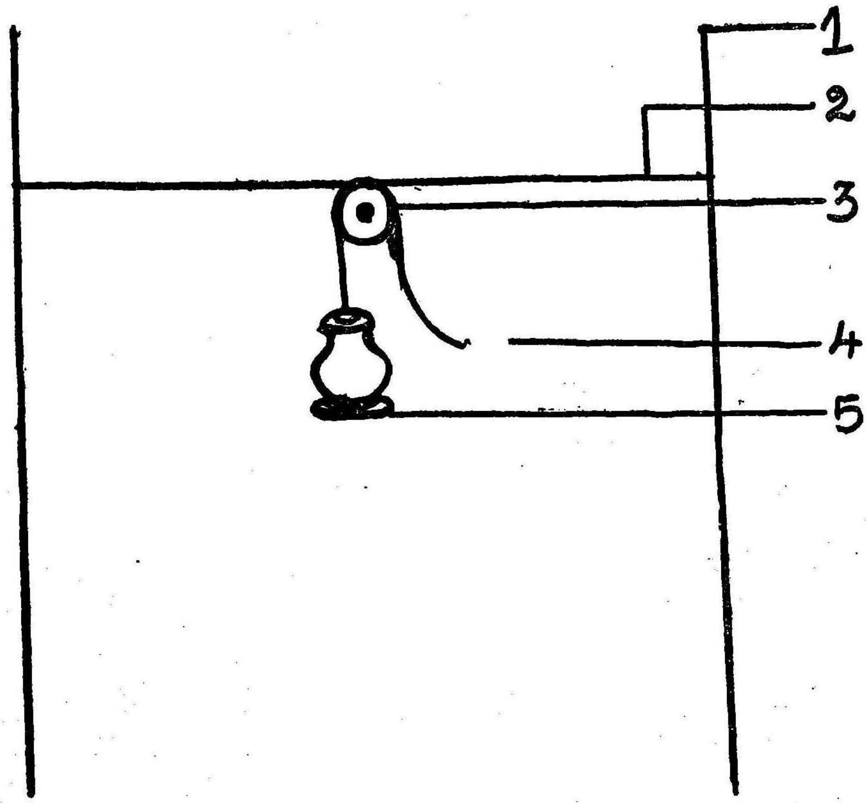
கலந்து கொள்வோரெல்லாம் அவ்வெல்லைக் கோட்டில் நிற்கவேண்டும். ஒவ்வொருவர் கையிலும் நீளமான கம்பு இருக்கும். கலந்துகொள்பவர் கண்ணையெல்லாம் ஒருவர் துணியால் கட்டித் திசையினைக் கண்டுபிடிக்க முடியாதவாறு சுற்றிவிடுவார். சுற்றிவிடுவதால் பானையிருக்கும் திசையினைக் குறிப்புக் கொள்ளஇயலாது. குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் பானை யிருக்கும் திசைநோக்கிச் சென்று, கையிலுள்ள கம்பினால் பானையினை யார் உடைக்கிறார்களோ அவர் போட்டியில் வென்றவராகக் கருதப்படுவார். வென்றவர்க்குக் கிராமப் பொதுப்பணத்திலிருந்து பரிசுகள் வழங்கப்படும்.

இருளில் வாழப் பழகியிருந்த பண்டைய மனிதனின் செய்கையினைச் சுட்டுவதாகவும் இதனைக் கொள்ளலாம் அல்லது போர்க்காலங்களில் கண் பாதிக்கப்பட்டும், கண் தெரியாத நிலையிலும் எதிரிப் படைகளுடன் சண்டை செய்யும் இயல்பு வீரர்களைக் கவர்ந்திருக்கலாம். போர் முடிந்த பிறகு மனமகிழ்ச்சிக்காக அச்செய்கையினை நடத்துங்காலத்தில் 'கண் கட்டி' விளையாடும் நிலை தோன்றியிருக்கலாம்.

18. உறிப்பானை விளையாட்டு

இரண்டு மூங்கில் கம்புகள் நிறுத்தப்பட்டு இடையே கயிறு கட்டப்பட்டிருக்கும். கயிற்றோடு ஒரு உருளையும் இணைந்து இருக்கும். உருளையின் வழியே வரும் கயிற்றில் ஒரு நுனியில் பானையும் மற்றொரு நுனியினை ஒருவர் இழுத்துப் பிடித்தும் நிற்பர்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் தங்கள் கையிலுள்ள மூங்கில் கம்பால் அப் பானையினை அடிக்கவேண்டும். அடிக்கும் போது பானையினைப் பிணைத்திருக்கும் கயிற்றினை இழுத்து விடுவர். அதனால் பானை உயரே சென்றுவிடும் குறிதவறாது அடித்தவர்க்குப் பரிசுகள் வழங்கப்படும்.



1. மூங்கில்கழை 2. இணைப்புக்கயிறு 3. உருளை
4. கயிற்றின் இழுக்கப்படும் பகுதி 5. உறிப்பானை.

கிருஷ்ணன் தயிரினையும், வெண்ணையினையும் திருடித் தின்று விடுவதால், அவன் கைக்கு எட்டாதவகையில் உயரே உறிப்பானையில் வைத்திருந்தும், கிருஷ்ணன் உரிப்பானைகளைத் தட்டி உடைத்து விடுவதாகவுமுள்ள புராணச்செய்தி இவ் விளையாட்டுடன் தொடர்புபடுத்திப் பேசப்படுகிறது. அதனடிப் படையில் கிருஷ்ணஜெயந்தியின்போது இவ்விளையாட்டு நடை பெறுகிறது.

கீழும் மேலும் நகர்ந்துகொண்டிருக்கும் பொருளை எவ் வகையில் அடித்தால் விழும் என்பதற்கான பயிற்சி இவ் விளையாட்டின் பயனாக அமைகிறதெனலாம்.

2. மகளிர் விளையாட்டு

19. தாயம்

'தாயம்' என்ற சொல்லிற்கு 'உரிமை'யென்ற பொருள் உண்டு. உரிமைச் சுற்றத்தாரைக் குறிப்பதற்குத் 'தாயத்தார்' என்று கூறுவது அதற்குச் சான்றாகும். தொல்காப்பியத்தில் 'உரிமை'யென்ற பொருளில் 'தாயத்தில் அடையா...'[2] எனப் பழகி வந்துள்ளமையைக் காணலாம்.

விளையாட்டில் பங்குகொள்வோர் பணம் கட்டுவதுண்டு அப்பணமெல்லாம் தம்மை வந்தடையவேண்டும் என்ற 'உரிமை' கருதி ஒவ்வொருவரும் விளையாட்டில் ஈடுபட்ட காரணத்தினால் 'தாயம்' என்ற பெயர் ஏற்பட்டதாகலாம். சோழியினைக் குலுக்கிப் போடுகையில் 'ஒன்று' விழுந்தாலும், 'தாயம்' என்று கூறுகின்றனர். மற்ற எண்களையெல்லாம் அவ்வெண்ணின் பெயரினைக்கொண்டு இரண்டு, மூன்று என்று குறிப்பிடுகையில் 'ஒன்றினை' மட்டும் 'தாயம்' என்று சொல்வது குறிப்பிடத் தக்கதாகும்.

நடைமுறையில் நாம் ஒரு வழக்கத்தினைக் காணலாம். நெல்லினையோ அல்லது மற்ற தானியங்களையோ அளக்கும் போது 'ஒன்று' என்று சொல்வது கிடையாது. அதற்குப்பதில்

---

1. தாயம் Tāyam, n. <dāya. 1. patrimory, inherifance, wealth of an ancestor capable of inheritance and partition பாகத்திற்குரிய பிதிரார்ச்சிதப் பொருள்."
—Tami lexicon., vol. III, part I, p. 1840.

2. தொல்காப்பியம், பொருளதிகாரம், பொருளியல், 27, 1,

'இலாபம்' என்று சொல்வர். செய்யக்கூடிய செயல் யாவும் இலாபம் உடையதாக இருக்கவேண்டும் என்ற நம்பிக்கையில் அவ்வாறு கூறப்படுகிறது. அதற்கிணங்க, விளையாட்டின் துவக்கத்திற்கும் 'ஒன்று' என்ற எண் காரணமாக அமைகிறது. உரிமைப் பொருளைப் பெறவேண்டுமாயின் வெற்றியடைதல் வேண்டும். அத்தகு வெற்றியைக் கருதி விளையாட்டின் துவக்க மாகிய ஒன்றினையும் 'தாயம்' என்று அழைத்து அடுத்து வரும் எண்களை முறைப்படி கூறியிருக்கலாம்.

அவ்வாறு தாயம் விளையாடுவதற்கு வரையப்படும் கட்டத்தினைத் 'தாயக் கட்டம்' எனவும் தாயம் உருட்டும் பகடைக்கு 'தாயக் கட்டை' எனவும் வழங்கலாயிற்று.

வல்லாட்டமும் தாயமும்

தொல்காப்பியர் தம் நூலில் இலக்கணநோக்கில் சில குறிப்பு களைத் தருகிறார்.

"வல் என் கிளவி தொழிற்பெயரியற்றே"(373)
"நாயும் பலகையும் வரூஉங்காலை" (374)
"...................................."

வல், நாய், பலகை என்ற குறிப்புகளைக் கொண்டு 'வல்லாட்டம்' என்ற ஒரு வகை ஆட்டம் இருந்ததாகத் தெரி கிறது. இவ்வல்லாட்டம் தாயவிளையாட்டுடன் தொடர் புடையதாய்த் தெரியவில்லை.

தலைநரைத்த பெரியவர் ஊர்ப்பொது அம்பலத்தில் 'வல்லாட்டம்' ஆடியதைப் புறநானூற்றுப் பாடல் மூலம் அறிய முடிகிறது.

"......................பொதியில்
நரைமூதாளர் நாயிடக்குழிந்த
வல்லின் நல்லுலகம்" (புறம்-32)

மேலும், அப்பெரியவர் மிக்கச் சிந்தனையுடன் வல்லாட்டத் தில் ஈடுபட்டதை,

"...............மன்றத்து
நரைமூதாளர் அதிர்தலை யிறக்கிக்
கவைமனத் திருத்தும் வல்லு" (அகம்-377)

இவ்வரிகளினின்றும் ஒரு செய்தியினை உய்த்துணர முடிகிறது. அஃதாவது நரைமூதாளர் (ஆடவர்) விரும்பி ஆடக்கூடிய விளையாட்டாக வல்லாட்டம் இருந்திருக்கிறது.

"வட்டமான சூதாடு கருவிகளை பலமுறை ஒரே இடத்தில் வைத்து ஆடினமையால் ஆங்காங்கே பள்ளங்கள் ஏற்பட்டனவாம். கரிகாலனால் கைப்பற்றப்பட்ட பகைவர் நாடுகளிலுள்ள அம்பலங்கள் பாழடைந்துவிட்டதால் அந்தப் பள்ளங்களில் காட்டுக்கோழிகள் முட்டையிட்டதாகப் புறநானூற்றுப் பாடலொன்று கூறுகிறது"[3] இதிலிருந்து வல்லாட்டத்திற்குப் பயன்படுத்தப்படும் கருவி வட்டமாக இருந்தது என்ற குறிப்பும் கிடைக்கிறது.

"அரங்கின்றி வட்டாடி அற்றே நிரம்பிய
நூல்இன்றிக் கோட்டிகொளல்" (குறள்-401)

இவ்வட்டாட்டத்தை 'உண்டை உருட்டுதல்' என்கிறார் பரிமேலழகர்.

"கட்டளை யன்ன வட்டரங்கு இழைத்துக்
கல்லாச்சிறாஅர் நெல்லிவட்டாடும்" (நற்-3:3-4)

என்ற நற்றிணை வரிகளும் நோக்கற்பாலது.

'வட்டாடுதல்' "வல்லாட்டமாகக் கொண்டால்கல்லாச்சிறார் எங்ஙனம் விளையாடுதல் இயலும். வல்லாட்டத்தினைச் சிறுவர் விளையாடியதாகச் செய்தியுமில்லை. எனவே, வட்டாடுதலை வல்லாட்டத்துடன் இணைத்துப் பார்க்கமுடியவில்லை. தொல்காப்பியரும் 'வட்டாட்டம்' பற்றிய குறிப்பினைக் கொடுக்கவில்லை.

"கவறுங் கழகமுங் கையுந்தருக்கி
இவறியா ரில்லாகி யார் (குறள்-935)

இக்குறளில் பயின்று வரும் 'கவறு' என்பதனை வல்லாட்டத்துடன் இணைத்துப்பார்க்க இயலவில்லை. 'கவறாடுதல்' எனில் 'கவறு' கொண்டு உருட்டி விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு ஆடுகின்ற ஆட்டமாகும். வல்லாட்டத்தில் 'கவறு' பயன்பட்டதா என்பதில் தெளிவில்லை எனலாம்.

---

3. ர. இராசாமணி அம்மையார், இலக்கியநயம், (பழனியப்பா பிரதர்ஸ், சென்னை—14, 1972), ப. 73.

கவறுகொண்டு விளையாடும் இயல்பினைத் தாயத்துடன் இணைத்துப் பார்க்கலாம். தற்காலத்தில் 'தாயம்' போட்டால் துவையும் இயல்பினை அக்காலத்தவர் 'முன்னாயம்'[4] என்று குறிப்பிட்டுள்ளனர்.

வடவர் தொடர்புடையதா...?

"தொடக்கத்தில் தானிக்காய்களை வைத்துக்கொண்டு ஒரு சூதாட்டம் ஆடியிருக்கிறார்கள். உத்தேசமாக ஒரு குத்துத் தானிக்காய்களைக் கையாலே எடுத்துக்கொண்டு எண்ணிப் பார்ப்பார்கள். அல்லது தானிக்காய்களை மொத்தமாக ஒரு குழியில் எறிந்து அப்படி விழுந்தவற்றை எண்ணிப் பார்ப்ப துண்டு. இதில் வரும் எண்களை நாலால் வகுத்து மிச்சமாக ஒன்று வந்தால் 'கலி' இது தோல்வி. இரண்டு வந்தால் 'துவாபரம்' மூன்று வந்தால்'த்ரேதா' நான்கு வந்தால் 'கிருதம்' இந்த மூன்றும் படிப்படியான வெற்றிகள். நாளடைவில் தானிக் காய்களுக்குப் பதிலாகப் பகடை வந்திருக்கிறது"[5]

"தாயக்கட்டையும், பகடையும் வந்ததோடு கட்டம் கிழித்த பலகையும் ஆட்டத்தில் இடம்பெற்றது. எட்டு எட்டாக அறுபத்துநான்கு கட்டமுள்ள பலகையை 'அஷ்டாபதம்' என்றும் பத்துப்பத்தாக நூறுகட்டங்கள் உள்ள பலகையைத் 'தசாபதம்' என்றும் கூறினார்கள்."[6]

அஷ்டாபதத்தில் யானை, குதிரை, தேர், ஆள் என்ற சதுரங்கச் சேனைகளைக்கொண்டு நான்குபேர் விளையாடிய தாகத் தெரிகிறது. மேலும், பகடையுருட்டியும் விளையாடி வந்துள்ளனர். இந்நிலைமாறி இருவர் ஆடுவதாய் பகடை உருட்டாததாய்ச் சதுரங்க ஆட்டம் பிறந்ததாகக் கூறுவர். இச் சதுரங்கம் இந்தியாவிலிருந்து கி.பி. 550-இல் பெர்ஷியாவிற்குப் பரவியிருக்கிறது."[7] அதன்பின் ஐரோப்பிய நாடுகளில் 'செஸ்' எனப்பெயர் பெற்றிருக்கிறது. வடவர் வளர்ச்சியினைக் கீழ்க் கண்ட வரைபடம் தெளிவாக்கும்.

---

4. "முத்துறழ் மணலெக்கர் அளித்தக்கால் முன்னாயம்" (நற்-136)
5. வி.எச். சுப்பிரமணிய சாஸ்திரி, சூதில் பிறந்த சதுரங்கம், மஞ்சரி, மே, 1965 8.
6. மேற்படி, பக், 8-9.
7. பி.கே. ராமன், "சதுரங்கம்" மஞ்சரி, மே, 1963.

தாயம்
↓
பகடை
↓ → தசாபதம்
அஷ்டாபதம்
↓
சதுரங்கம்
↓
செஸ்

மேற்கூறிய வடவரின் செய்திகளைநம்மவரோடு ஒப்பிட்டால் பல செய்திகள் புலனாகின்றன.

தாயவிளையாட்டில் 'ஒன்று' என்ற எண் வெற்றிதரும் எண்ணாகக் கருதப்படுகிறது. வடவர் அதனைத் தோல்வியாகக் கருதினர். அவர்தம் அஷ்டாபதம், தசாபதம் போன்றவைகள் தாயத்துடன்ஒப்பு நோக்கும்படி அமையவில்லை எனலாம்.

அஷ்டாபதத்திலிருந்து பிறந்த சதுரங்கம் கி. பி. 550-இல் பெர்ஷியாவிற்குப் புறப்பட்டிருக்கிறது. தொல்காப்பியர் குறிப்பிடும் வல்லாட்டம் சதுரங்கத்துடன் இணைத்துப் பார்க்கக் கூடியதாய் உள்ளது. ஏனெனில், வல்லாட்டத்தினைப் 'போர்' ஆட்டமாகவும் கொள்ளலாமென்பதனை "வல்லுப்போர் வல்லாய்!" என்ற பரிபாடல் வரிகள் (18:41-42) உணர்த்துகின்றன. அவ்வாறெனின், வடவரின் சதுரங்கத்தின் பிறப்புக்கு முன்னரே 'சதுரங்கம்' போன்றதொரு ஆட்டம் தொல்காப்பியர் காலத்தில் வழங்கி வந்ததாக அறிகிறோம்.

தமிழரின் 'தாய விளையாட்டு' தனிப்பட்டதோர் வளர்ச்சியாகத் தென்படுகிறது.'கவறுருட்டுதலை'த்தாயவிளையாட்டுடன் இணைத்துப் பார்த்தால் தமிழரின் தொன்மையும் அதில் விளங்கும்.

மேனாட்டு விளையாட்டும்—தாயமும்

'பாய்ச்சிக் காய்களை' (Dice) உருட்டி விளையாடக் கூடிய விளையாட்டு ரோமானியரிடமும், கிரேக்கரிடமும் இருந்திருக்கிறது. 'பேக்கம்மன்'[8] என்ற பலகையில் பாய்ச்சிக் காய்களின் எண்ணிக்கைக்குத் தகுந்தவாறு காயினை நகர்த்தி விளையாடி வந்ததாகவும் தெரிகிறது.

---

8. Encyclopaedia Britannica, Vol. 9, 1120.

அவர்தம் பாய்ச்சிக்காய்களில் ஒன்றுமுதல் ஆறுவரையிலான எண்ணைக் குறிப்பதாகப் புள்ளி வைத்துள்ளனர். ஆறுமுகங்களை உடைய அப்பாய்ச்சிக் காயில்[9] கீழ்க்கண்டவாறு புள்ளிகள் அமைந்திருக்கும்.

1	2	3
6	5	4

அஃதாவது மேல் பக்கம் ஒன்றிருந்தால் கீழ்பக்கம் ஆறு இருக்கும். மேலும், கீழும் கூட்டினால் ஏழு வருதல் வேண்டும். இப்படியே மற்றவைகளும் அமைந்திருக்கும்.

தாய விளையாட்டுடன் ஓரளவு இணைந்து வருவதாக 'பேக்கம்மன்' என்ற பலகைவிளையாட்டினைக் கூறலாம். ஆனால், விளையாடும் முறைபற்றித் தெளிவான செய்தி கிட்டவில்லை.

தாயவிளையாட்டில் 'பாய்ச்சிக் காய்களும்' உண்டு 'சோழிகளும்' உண்டு. சோழி வைத்து ஆடுவதாக இருந்தால் பன்னிரண்டு, பதினாறுவரை அதிகப்படியான எண் வைத்து. ஆடும் முறை இருக்கிறது.

தாய விளையாட்டு

தற்பொழுது மகளிரால் விரும்பியாடப்பெறும் இவ் விளையாட்டில் குறைந்தது இரண்டுபேரும் கூடுதலாக நான்குபேரும் கலந்து கொள்ளலாம்.

விளையாடும் நேரத்தில் 'தாயக்கட்டம்' தரையில் வரையப் படுவதெனினும் பலகையில் வரைந்து பயன்படுத்தும் பழக்கமும் காணப்படுகிறது. தரையில் வரைவதற்கு மாக்கல்லினைப் பயன் படுத்துவர். வயலில் வேலைபார்க்கும் உழவர் மகளிராயிருந்தால் பச்சிலைகளின் உதவியால் கல்மேல் கட்டத்தினை வரைந்து கொள்வர்.

விழும் எண்களைத் தெரிவதற்குப் புளியமுத்துக்கள், சோழிகள், தாயக் கட்டைகள் போன்றவைகள் பயன்படுத்தப்படு

---

9. "The dots are arranged in conventional relative locations, thus the dots on the opposite faces must always total seven, one opposite six, two opposite five three opposite four"
—The world Book Encyleopaedia, Vol, 7, 373

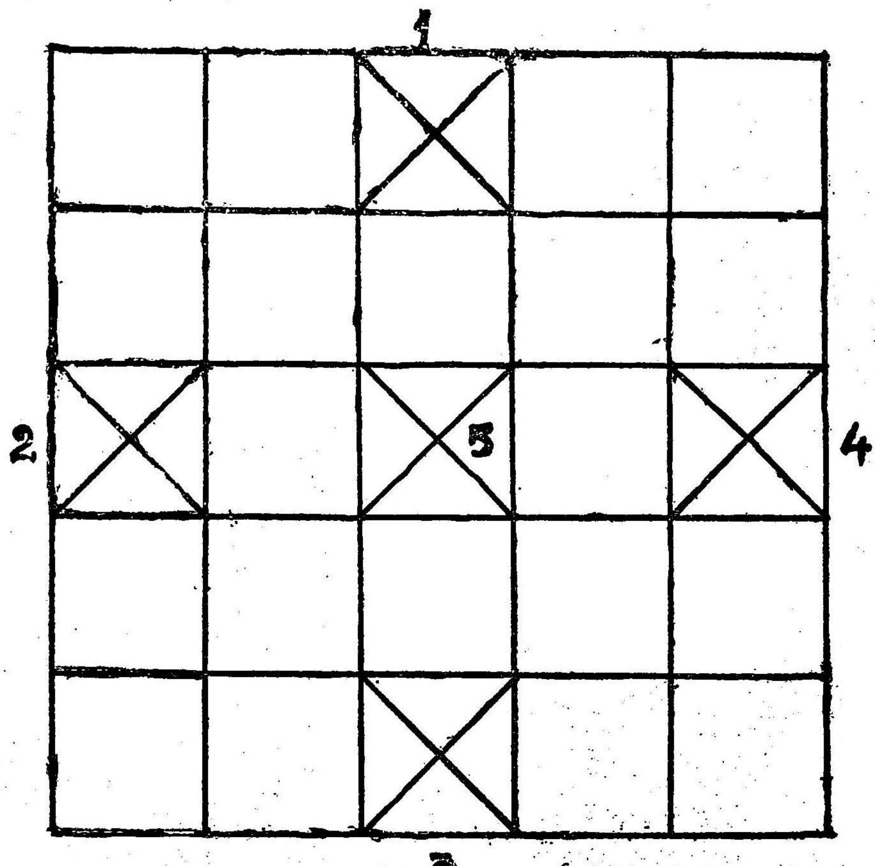
கின்றன. புளிய முத்தின் ஒரு பக்கத்தினைத் தரையில் உரசிக் கொள்வர். எனவே, ஒரு பக்கம் கருப்பாகவும், உரசிய பக்கம் வெள்ளையாகவும் இருக்கும். இதனை வைத்துச் சோழியில் எண்கள் கணக்கிடுவதைப் போலக் கணக்கிடுவர்.

இவ் விளையாட்டில் ‘பந்தயம்’ வைத்தாடும் பழக்கம் உண்டு. சமயங்களில் தோற்றவர்க்குத் தண்டனையாக ‘இராமம்’ போடும் பழக்கமும் உண்டு.

தாய விளையாட்டில் கீழ்க்கண்ட வகைகள் உள்ளன.

1. நான்கு கட்டத் தாயம்.
2. எட்டுக் கட்டத் தாயம்.
3. பத்துக் கட்டத் தாயம்.
4. தஞ்சாவூர்க் கட்டம்.
4. குரங்காட்டம்

1. நான்கு கட்டத்தாயம்



1, 2, 3, 4 .... துவையும் மலை.
5 .... பழமேறும் இடம்.

கட்டங்கள் ஐந்து இருக்கின்றன. நடுவிலுள்ள 'மலையினைக்' கணக்கில் சேர்க்காமல் 'நான்கு கட்டத்தாயம்' என அழைக்கப் படுவதாகலாம்.

நீளத்திலும், அகலத்திலும் ஆறு கோடுகள் வரையப் பெற்று கட்டம் அமைக்கப்படுகிறது. வெளிக் கட்டத்தில் நான்கு மலைகள் உண்டு. ஒரு மலைக்கும், இன்னொரு மலைக்கும் இடைப்பட்டு மூன்று கட்டங்கள்இருக்கும். நடுவேயுள்ளமலை பழமேறுவதற்குப் பயன்படுத்தப்படும்.

இருவர் அல்லது மூவர் அல்லது நால்வர் விளையாட்டில் பங்குகொள்ளலாம். ஒவ்வொருவருக்கும் நகர்த்தும் காய்கள் நான்கு உண்டு. 'காய்களை' 'நாய்கள்' என்றும் வழக்கில் சொல்லப்படுவதனைக் காணலாம்.

போடுகின்ற 'சோழிகள்' நான்கு இருக்கும். சோழிகளைக் குலுக்கித் தரையில் போட வேண்டும். விழும் எண்ணிக்கைகள் கீழ்க்கண்டவாறு கணக்கிடப்படும்.

நான்கும் கவிழ்ந்திருந்தால்	8
மூன்று கவிழ்ந்துப் ஒன்று திரும்பியிருந்தால்	1 (தாயம்)
இரண்டு கவிழ்ந்தும், இரண்டு திரும்பியும்	2
ஒன்று கவிழ்ந்தும் மூன்று திரும்பியும்	3
நான்கும் திரும்பிருந்தால்	4

இவற்றில் 8, 1, 4, விழுந்தால் மீண்டும் ஆட வாய்ப்புண்டு.

முதலில் தாயம் போட்டால்தான் காய்களைத் 'துவைய' முடியும். துவைதல் என்றால் காய்களை உள்ளே வைப்பது என்று பொருள். அவரவர் மலையில் துவைதல் வேண்டும். சோழியில் விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு வலப்புறமாகக் காயினை நகர்த்தி வரலாம்.

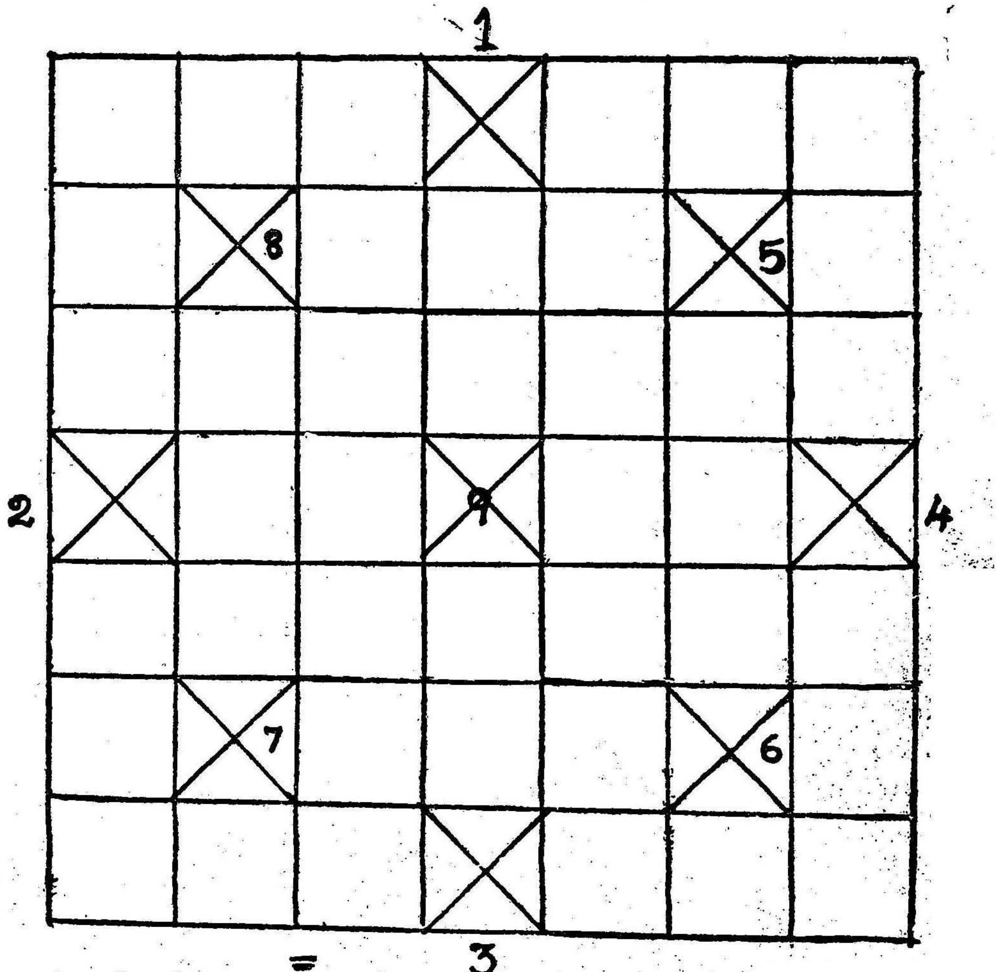
வெளிக் கட்டங்களைச் சுற்றும் போது 'வெட்டி' விட வேண்டும். ஒருவர் காயிருக்கும் கட்டத்தில் இன்னொருவரின் காயினை வைக்க நேர்ந்தால் அதற்கு 'வெட்டுதல்' என்று பெயர். வெட்டினால்தான் காய் உள்கட்டத்திற்குள் செல்லவியலும். மலையிலிருக்கும் காயினை வெட்டுதல் இயலாது. மலை எவருக்கும் சொந்தமில்லை. யாருடைய காய் வேண்டுமானாலும் மலையில் தங்கலாம்.

வெளியே சுற்றிவரும் காய் வெட்டி விட்டால் துவைந்த மலைக்கு முன்புள்ள கட்டத்தின் வழியாய் உள்கட்டத்திற்கு வருதல் வேண்டும். ஒருவர் ஒரு தடவை வெட்டினால் போதுமானது. விரும்பினால் எத்தனை தடவையும் வெட்டலாம். உள்ளே நுழைந்தகாய் விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு நகர்த்தப்பட்டு துவைந்த மலைக்கு எதிரேயுள்ள கட்டத்தின் வழியாய்ப் பழத்திற்குப் போகும்.

நான்கு காய்களையும் யார் முதலில் பழமாக்குகின்றனரோ அவர் வென்றவராவார்.

2. எட்டுக் கட்டத் தாயம்

எட்டுக் கோடுகளின் உதவியால் (நீளத்திலும் அகலத்திலும்) கட்டங்கள் வரையப்படுவதால் எட்டுக் காட்டத்தாய மெனப்



1, 2, 3, 4 ...... துவையும் மலைகள்
5, 6, 7, 8. உள் மலைகள்
9............ பழமேறும் இடம்.

பெயர்பெற்றது எனலாம். கட்டங்களின் எண்ணிக்கை ஏழுதான். கோட்டினைக் குறிக்கும் வகையில் 'எட்டுக் கோட்டுத்தாயம்' என வழங்கப்பட வேண்டியது 'எட்டுக் கட்டத்தாயமென' வழங்கப் படுவதாகக் கொள்ளலாம்.

நான்கு கட்டத்தாயத்திலிருந்து வளர்ச்சி பெற்ற நிலையினை இங்குக் காணமுடிகிறது. நான்கு கட்டத்திலுள்ளதைப் போல வெளிக்கட்டச் சுற்றில் நான்கு மலைகள் உள்ளன. ஆனால், ஒரு மலைக்கும் இன்னொரு மலைக்கும் இடைப்பட்ட கட்டங்கள் ஐந்து உண்டு. உள் கட்டவரிசையில் இரண்டு சுற்றுகள் உண்டு. வெளி உள்வட்டத்தில் நான்கு மலைகள் இருக்கும். இங்கு ஒரு மலைக்கும் இன்னொரு மலைக்கும் இடைப்பட்ட கட்டங்கள் மூன்று உண்டு. நடுவேயுள்ள மலை பழமேறுவதற்குப் பயன் படுவதாய் உள்ளது.

நான்குபேர் விளையாடுவதாயிருந்தால் கட்சி வைத்து விளையாடுதலும் உண்டு. அவ்வாறு ஆடுகையில் ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஆறுகாய்கள் இருக்கும்.

சோழிகளின் எண்ணிக்கை இங்கு ஆறாகிறது. விழும் எண்கள் கீழ்க்கண்டவாறு அமையும்.

ஆறுசோழிகளும் கவிழ்ந்து	12
ஐந்து சோழிகள் கவிழ்ந்தும் ஒன்று திரும்பியும்	1 (தாயம்)
நான்கு சோழிகள் கவிழ்ந்தும் இரண்டு திரும்பியும்	2
மூன்று சோழிகள் கவிழ்ந்தும் மூன்று திரும்பியும்	3
இரண்டு சோழிகள் கவிழ்ந்தும் நான்கு திரும்பியும்	4
ஒருசோழி கவிழ்ந்தும் ஐந்து திரும்பியும்	5
ஆறு சோழிகளும் திரும்பி	6

இவற்றில் 12, 1, 5, 6 இவைகள் விழுந்தால் இன்னொரு முறை ஆடுவதற்கான வாய்ப்புக் கிடைக்கும்.

விளையாடும் முறை நான்கு கட்டத்தாயத்தினைப் போன்று இங்கும் அமைகிறது. ஆறு காய்களையும் முதலில் பழமாக்குபவர் வெல்வார்.

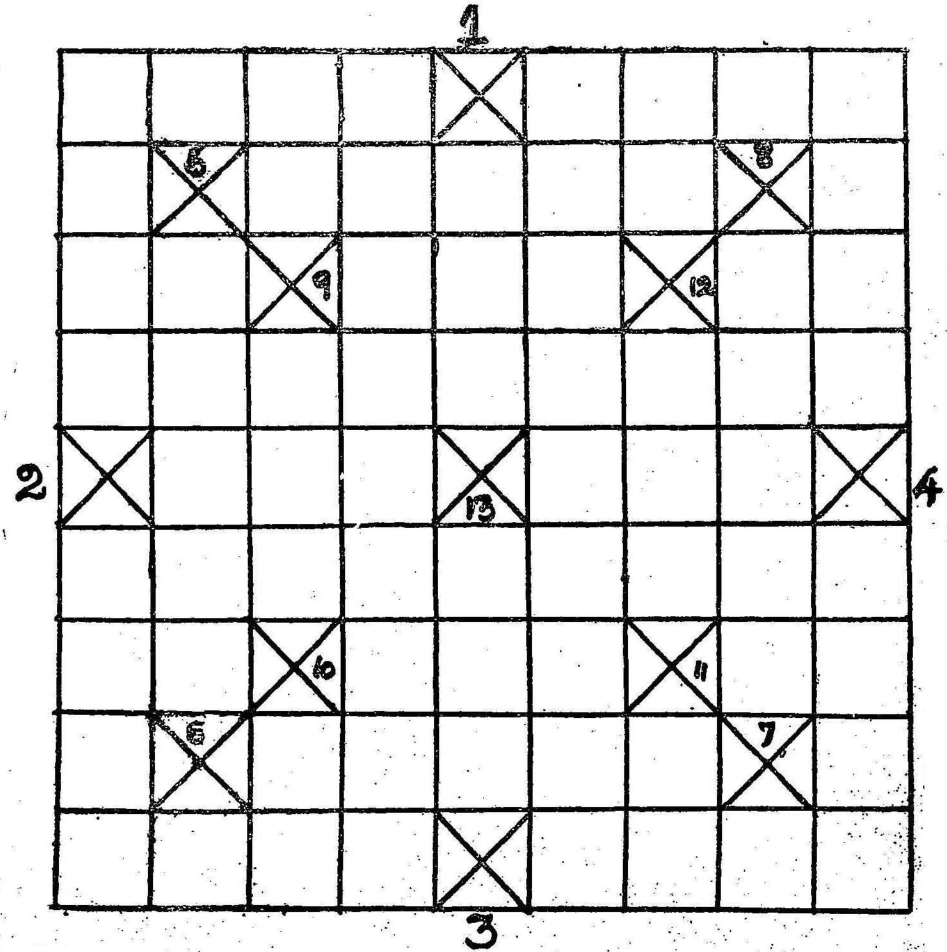
3. பத்துக் கட்டத் தாயம்

பத்துக்கோடுகளினால் (நீளத்திலும், அகலத்திலும்) ஒன்பது கட்டங்கள் உருவாக்கப்படுகின்றன. எட்டுக் கட்டத்தின் வளர்ச்சி பத்துக்கட்டத் தாயமெனலாம்.

உள்கட்டச் சுற்று வரிசை மூன்றாக அமைகிறது. அடுத்தடுத்த உள்சுற்றுவரிசையில் நான்கு, நான்கு மலைகள் உள்ளன. பழத்தினையொட்டிய உள்சுற்றில் மலையேதுமில்லை.

வெளிக்கட்டத்தில் மலைகளுக்கிடையே ஏழுகட்டங்களும், அடுத்த உள்கட்டத்தில் ஐந்துகட்டங்களும், அதற்கடுத்து மூன்று கட்டங்களும் அமைந்துள்ளன.

விளையாடுபவர் ஒவ்வொருவருக்கும், எட்டுக் காய்கள் உண்டு. இரு கட்சிகளாகப் பிரிந்து செயல்பட்டால் கட்சி ஒன்றுக்கு எட்டுக்காய்கள் உண்டு.



1, 2, 3, 4 ... துவையும் மலைகள்
5, 6, 7, 8 ... வெளி உள்கட்டச்சுற்று மலைகள்
9, 10, 11, 12 ... உள்கட்ட மலைதள்
13 ... பழமேறுமிடம்

போடக்கூடிய சோழிகள் எட்டாக உயர்ந்துள்ளன. சோழிகளில் கணக்கிடப்படும் எண்கள் பின்வருமாறு அமையும்.

எட்டும் கவிழ்ந்து விழுந்தால்	16
ஏழு கவிழ்ந்தும் ஒன்று திரும்பியும்	1 (தாயம்)
ஆறு கவிழ்ந்தும் இரண்டு திரும்பியும்	2
ஐந்து கவிழ்ந்தும் மூன்று திரும்பியும்	3
நான்கு கவிழ்ந்தும் நான்கு திரும்பியும்	4
மூன்று கவிழ்ந்தும் ஐந்து திரும்பியும்	5
இரண்டு கவிழ்ந்தும் ஆறு திரும்பியும்	6
ஒன்று கவிழ்ந்தும் ஏழு திரும்பியும்	7
எட்டும் திரும்பி விழுந்தால்	8

இவற்றில் 4, 3, 2 விழுந்தால் மீண்டும் ஆடுதல் இயலாது. மற்றபடி ஆடுமுறை நான்கு கட்டத்தாயத்தில் உள்ள முறையேயாகும்.

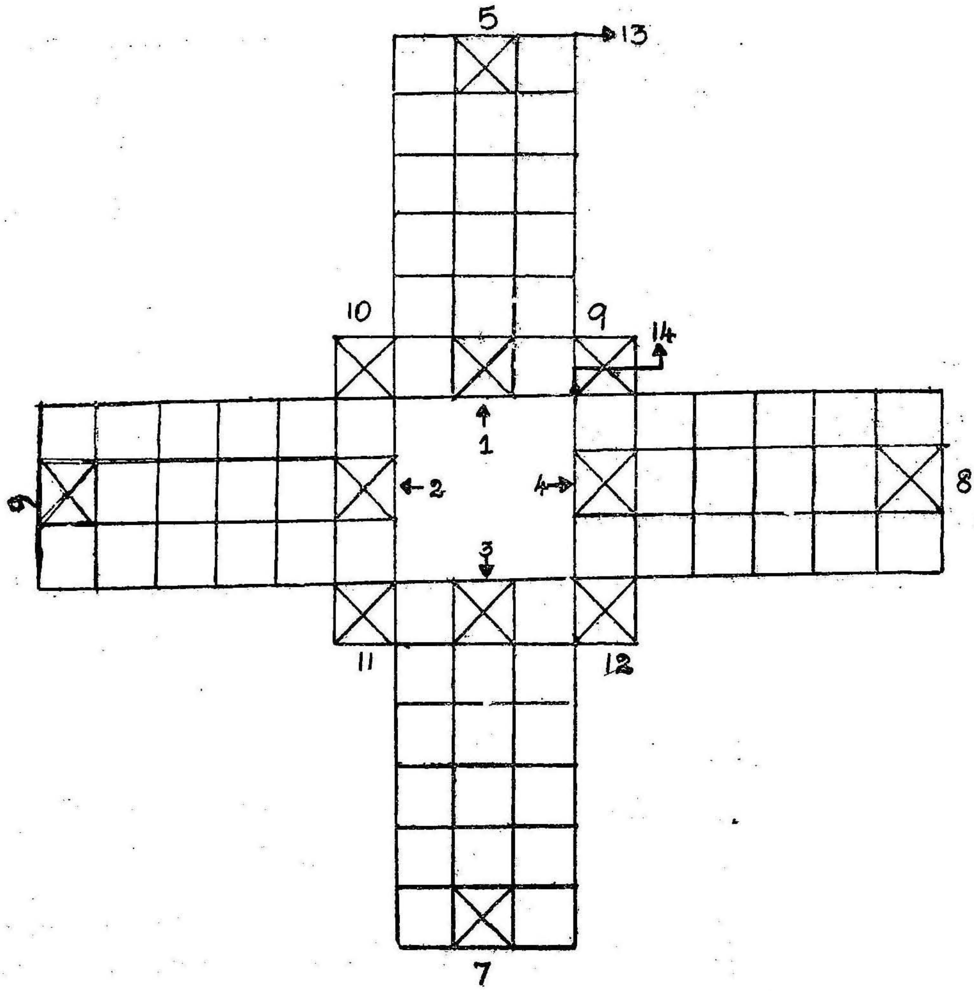
4. தஞ்சாவூர்க் கட்டம்

தஞ்சை வட்டாரத்து மக்களால் விரும்பி ஆடப்பெறும் விளையாட்டாதலால் 'தஞ்சாவூர்க் கட்டம்' என்று அழைக்கப்படுகிறது. 'தஞ்சை' மக்களால் உருவாக்கப்பட்டதாகவும் இருக்கலாம். காரணம், முந்தைய தாயக்கட்டங்களிலிருந்து மாறுபட்ட அமைப்புடன் இருக்கிறதெனலாம்.

இருவர் அல்லது மூவர் அல்லது நால்வர் கலந்துகொள்ளலாம். இருகட்சியாகப் பிரிந்து செயல்பட்டால் ஒரு கட்சியினைச் சார்ந்தவர் எதிரெதிரே உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

ஒவ்வொரு தனிநபர்க்கும் அல்லது கட்சிக்கும் ஆறுகாய்கள் வீதம் இருக்கும். போடக்கூடிய சோழிகள் ஆறு ஆகும். விழும் எண்கள் எட்டுக்கட்டத் தாயத்திலுள்ளதைப்போலக் கணக்கிடப்படும்.

ஆடும்முறை முந்தைய தாயக்கட்டங்களைப் போலிருந்தாலும் சில மாறுபாடுகளைக் கொண்டுள்ளது எனலாம். துவையும் மலையிலிருந்து ஐந்து கட்டங்கள் தள்ளி இன்னொரு மலையிருக்கும். இவ்வைந்து கட்டங்களுப் 'பிறந்த இடம்' என்று அழைக்கப்படுகிறது. பிறந்த இடத்தில் வேறொருவர் காய்



1, 2, 3, 4 ... துவையும் மலைகள்
5, 6, 7, 8 ... பொதுவான மலைகள்
9, 10, 11, 12 ... மூலை மலைகள்
13 ... கொம்பேறுமிடம்
14 ... பழமேறுமிடம்

நுழைய முடியாது. எனவே, பிறந்த இடத்தில் காய் வெட்டப் படுதல் நிகழாது. வெளிக்கட்டத்தில் வெட்டப்படுவதிலிருந்து தப்பிப்பதற்காக ‘மூலைமலைகள்’ உண்டு. மூலைமலையில் ஒருவர் காய் இருக்கும்போது இன்னொருவர் காய் வரமுடியாது. எனவே, விளையாடுபவர் அறிவுத் திறனுடன் மலைகளைப் பிடித்துக் கொள்வது வழக்கம். அப்பொழுதுதான் மற்றவரை வெட்டுவது எளிதாக இருக்கும்.

வெட்டியபின், வெளிக்கட்டத்தையெல்லாம் சுற்றிவந்து விட்டால் ‘கொம்பேறி’ விடுவர். கொம்பேறிய பின் வெட்டுதல் முடியாது.

வெட்டுவதைத் தவிர்க்க ஒருவர் 'இரட்டைக் காய்களைச்' சேர்க்கலாம். அவ்வாறு சேர்த்துவிட்டால் வெட்ட நினைப்ப வரும் 'இரட்டைக்காய்களைச்' சேர்த்து நகர்த்தி வந்தால்தான் வெட்ட இயலும்.

ஆறு காய்களையும் முதலில் பழமாக்குபவர் அல்லது பழமாக்கும் கட்சியினர் வெற்றி பெற்றவராவர்.

5. குரங்காட்டம்

இவ்விளையாட்டில் வரையப்பெறும் கட்டஅமைப்பினைக் குரங்கின் உருவத்தோடு இணைத்துப் பார்த்ததால் இப்பெயர் அமைந்ததாகலாம்.

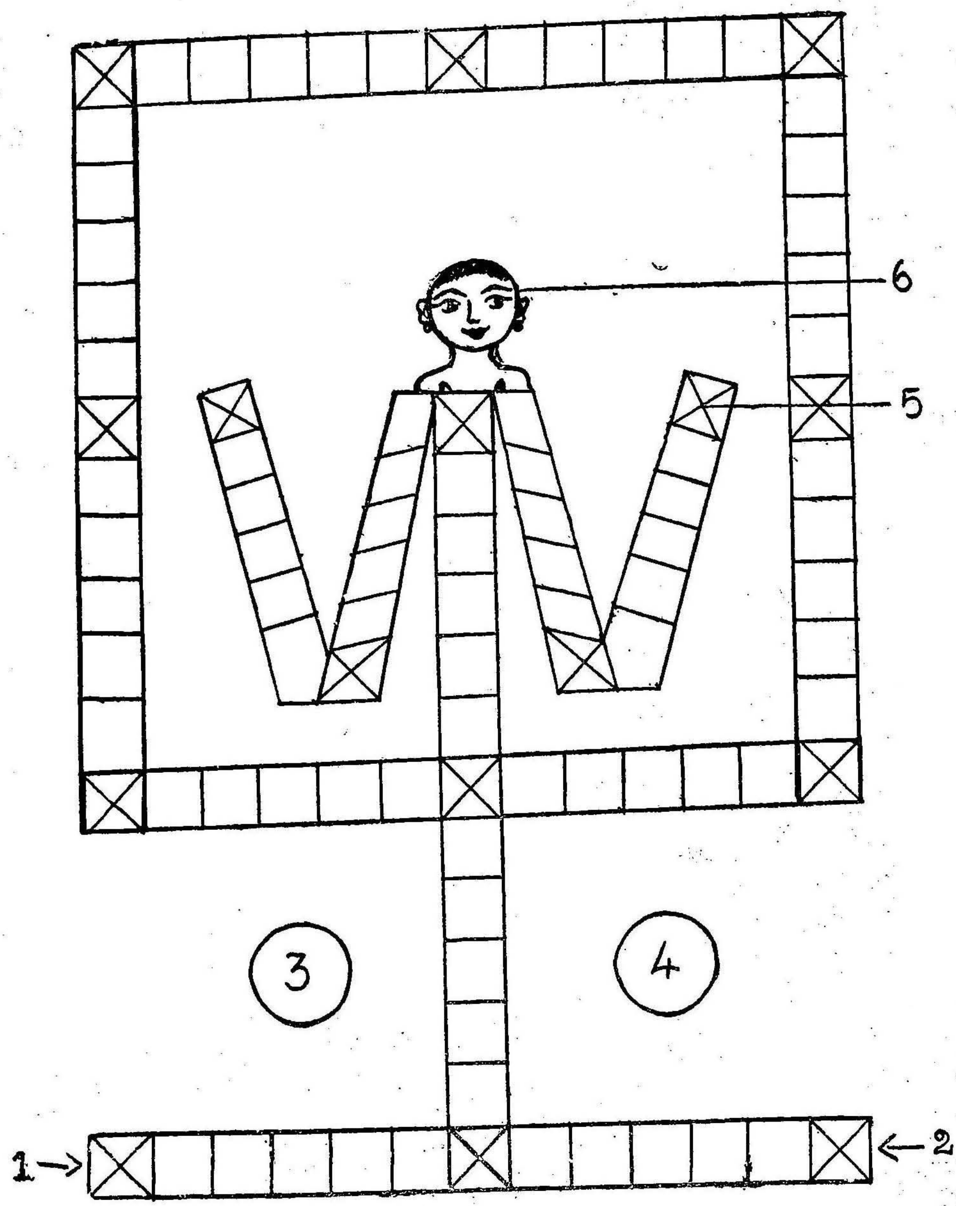
இருவர் பங்குகொள்ளும் இவ்விளையாட்டில் ஒவ்வொரு வருக்கும் பன்னிரெண்டு காய்கள் உண்டு. சோழியின் எண்ணிக்கை ஆறாகவும், கணக்கிடப்படுவது எட்டுக் கட்டத் தாயத்தினைப் போன்றும் உள்ளது.

ஆடுமுறையில் முந்தைய தாயக்கட்டங்களைப் போன்றமைந் திருந்தாலும் சில மாற்றங்கள் இடம் பெறுகின்றதெனலாம். துவையும் மலையிலிருந்து ஐந்துகட்டங்கள் வரை உள்ள பகுதி 'பிறந்த இடமாகக்' கருதப்படும். இப்பிறந்த இடத்தில் மற்றவர் நுழைய முடியாது.

இவ்வாட்டத்தில் ஒருவர் காய் மலையிலிருக்கும் போது இன் னொருவர் காய் வர முடியாது. எனவே திறம்பட விளையாடு பவராயிருந்தால் மலைகளைக் கைப்பற்றிக் கொள்வதுதான் வழக்கம்.

காயினை நகர்த்தும் முறை மற்ற தாயவிளையாட்டிலிருந்து மாறுபட்டதாயிருக்கிறது. ஒருவர் இடமிருந்து வலமாகவும் இன்னொருவர் வலமிருந்து இடமாகவும் காயினை நகர்த்தி வரு தல் வேண்டும். எதிரெதிரே காய்கள் வரும்போது ஒரே கட்டத் தில் வரநேரிட்டால் 'வெட்டுதல்' நிகழும்.

வெளிக் கட்டத்தைச் சுற்றி, எதிரியின் காயொன்றினை வெட்டிவிட்டால் வெட்டிய காய் கைப்பகுதிக்குள் நுழையலாம். கைப்பகுதிக்குள் நுழைந்துவிட்டால் வெட்டுதல் நிகழாது. ஒருவர் கைப்பகுதிக்குள் இன்னொருவர் காய் நுழைதலும்



1, 2 ... துவையும் மலைகள்
3, 4 ... காய் வைக்குமிடம்
5 ... பழத்திற்குப் போகும் இறுதிக்கட்டம்
6 ... பழமேறிய காய்களை வைக்குமிடம்.

இயலாது. எல்லாக் காய்களும் பழமேறியபின் இறுதியில் ஒரு காய் மட்டும் பழுக்கும் நிலையில் இருந்தால் 'டொக்கு வெட்டு' நிகழும். பழமேறுவதற்கு முன் உள்ள மலையில் இருவர் இருக்க நேரிட்டால் அஃது 'டொக்கு வெட்டு' ஆகும். ஆறு காய்களும் முதலில் பழமேறுபவர் வெற்றிபெற்றதாகக் கருதப்படும். பழமேறிய காய்கள் தலைப்பகுதியில் வைக்கப்படும்,

தாய விளையாட்டின் தோற்றம்

ஆடவர் விளையாடும் கட்ட விளையாட்டில் காயினை நகர்த்துதல் உண்டு. சோழியின் பயன் இல்லை. மேலும், காயினை நகர்த்துவது அறிவுத்திறன் தொடர்பானது. மகளிர் விளையாட்டில் (தாயம்) சோழியில் விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு காய் நகர்த்தப்படுகிறது. அறிவுத் திறனுக்குத் தொடர்பில்லை. ஆகவே, வாய்ப்புநிலைத் தொடர்பெனலாம்.

கட்டவிளையாட்டின் தோற்றம் ஏற்கனவே குறிப்பிட்டதைப்போல படைநகர்த்துவது பற்றியதாக இருக்கலாம். படைகளைச் சிதற விடாமல் நடத்தும்திறன் அதில் வெளிப்படையாக இருப்பதைக் காணலாம்.

கட்டவிளையாட்டிலிருந்து தாய விளையாட்டு வேறுபட்டிருப்பினும், கட்டவிளையாட்டின் வளர்ச்சி தாய விளையாட்டின் தோற்றத்திற்கு உதவியாக இருந்திருக்கக்கூடும் என எண்ணத் தோன்றுகிறது.

தாயவிளையாட்டில் 'மலை' யென்ற சொல் பயன்படுத்தப் படுகிறது. மலையிலிருந்தால் 'வெட்டுதல்' நிகழாது. எனவே, வெட்டுதல் நிகழாதவாறு பாதுகாப்புத் தருவது 'மலை' யெனக் கருதலாம்.

போர்க் காலங்களில் ஒரு நாட்டிலிருந்து பிறிதோர் நாட்டிற்குப் படையெடுத்துச் செல்பவர் மலைகளைக் கடந்து செல்வர். மலையில் போர் நிகழாது. சமவெளிப் பகுதியில் போர் நிகழும். ஏனெனில், மலையில் பகைவர் படைவலிமையினைக் கணிக்க முடியாது. மறைவான இடங்களும் அதிகம். மறைந்திருந்து தாக்கும் பழக்கமும் இல்லை. எனவே, படைவீரர்க்கு மலை அரண் போலக் கருதப்பட்டது. இதனைத் தாயவிளையாட்டிலுள்ள மலை பிரதிபலிப்பதாய்க் கொள்ளலாம்.

தாயவிளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் 'வெட்டுதல்' என்ற சொல்லில் போரின் சாயல் படிந்திருப்பதைக் காணலாம். 'வெட்டுதல்' என்ற சொல்லிற்குப் பதில் 'குத்துதல்' என்ற சொல்லும் பயன்படுத்தப் படுவதுண்டு.

வெட்டியபின் உள்ளே நுழைய வேண்டுமென்ற விதி, படையினைத் தகர்த்தபின் பகைவர் நாட்டுள் ஊடுருவ இயலும் என்பதாம்.

வெட்டாமல் இருப்பதற்குக் காய்களை இரட்டையாகச் சேர்க்கும் முறை படையின் ஒற்றுமையினைக் காட்டுவதா யுள்ளது.

'பிறந்த இடம்' என்பது நாட்டின் உள்பகுதியினைக் குறிப்ப தாகக் கொள்ளலாம். நாட்டின் உள்பகுதியில் பழந்தமிழர் போரிட மாட்டார். ஏனெனில் நாட்டுமக்கள் பாதிக்கப் படுவர். என்பது அதற்குக் காரணமாக அமையலாம். எனவே, பிறந்த இடத்தினை விட்டு வெளிப்புறம் வந்தபின் வெட்டுதல் நிகழு கிறது.

காயினை நகர்த்திப் பழமேறுதல் என்பது படையினை நகர்த்தி எதிர்ப்பட்டவரையெல்லாம் முறியடித்து உள்ளே செல் லும் செய்கையினை ஒக்கும். பழமென்பது வெற்றியினைக்குறிப்ப தாகக் கொள்ளலாம்.

பொதுப்படநோக்கின், தாயவிளையாட்டில் போர்த் தன்மை மிகுந்திருப்பதைக் காணலாம். அவ்வாறெனின் மகளிர் விளையாட்டில் இடம் பெற்றிருக்கும் முறை சிந்தனைக்குரியதாக அமைகிறது.

போர்மேல் சென்று திரும்பி வந்த போர்வீரர்தாம்போர்க் காலத்தில் பெற்ற அனுபவங்களைத் தம் மனைவியரிடம் கூறி யிருக்கக்கூடும். அவ்வடிப்படையில் இவ்விளையாட்டு எழுந் திருக்கலாம். ஆடவராக இருப்பின் படையினை நகர்த்தும் அறிவுத்திறன் இருப்பதால் காய்களை நகர்த்தி விளையாடினர். மகளிரிடம் அப்பயிற்சி யில்லையாதலின் சோழியினைப் பயன் படுத்தலாயினர். சோழியில் விழும் எண்களுக்குத் தகுந்தவாறு காய்களை நகர்த்தப் பழகினர் எனலாம்.

20. பல்லாங்குழி

பல்லாங்குழியென்பது பண்ணாங்குழி, பன்னாங்குழி, பள்ளாங்குழி, பதினாங்குழி, பரலாடும் குழி, பாண்டி எனப்பல விதமான பெயர்களில் அவ்வவ்விடத்தினைப் பொறுத்து வழங் கப்படுகின்றன.

"பல அழகிய குழிகளை வைத்துக்கொண்டு இவ்வாட்டம் ஆடப்பெறுவதால் (பல்+அம்+குழி) பல்லாங்குழியென அழைக் கப்பட்டிருக்கலாம்"[1] என்பர்.

---

1. எஸ். நவராஜ் செல்லையா, விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி? ப. 48.

கிராமத்தில் நெல்குத்துவதற்காகத் தோண்டப்படுகின்ற சிறுபள்ளத்திற்குப் பண்ணையென்றும் கூறுவதுண்டு. "நெற் குத்தும் பண்ணைபோல் வட்டமான பள்ளம் அல்லது குழி தோண்டி, அதில் கற்களையிட்டு ஆடும் ஆட்டு பண்ணாங்குழி எனப்படும்."[2] (பண்ணையென்பது பள்ளம்).

பள்ளம் + குழி எனப்பிரித்துப் பூமியில் பள்ளந்தோண்டி குழியாக்கி, கற்கள் இட்டு ஆடப்பெறுவதால் பள்ளாங்குழியென வழங்கப்பட்டிருக்கலாம்.

"குழிகளின் எண்ணிக்கை பதினான்காக இருக்கிறது. எனவே, 'பதினான்கு குழி' என அழைக்கப்பட்டு நாளடைவில் 'பதினாங்குழி' யெனவும், பன்னாங்குழியெனவும் திரிந்ததாகக் கூறுவர்."[3] இக்கருத்து ஏற்றுக்கொள்ளத்தக்கதாய் இருப்பினும் சில இடங்களில் குழிகளின் எண்ணிக்கை மாறுபட்டிருக்கிறது. அஃதாவது பதினான்கு குழிக்குக் கூடியும் குறைந்தும் இருக் கின்றன. ஒருவேளை, பெருவழக்காய்ப் பதினான்குகுழிகள் வைத்தாடப்படுவது கொண்டு இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

"முத்து என்பதற்குப் பரல் எனும் சொல்லும் உண்டு. அவ் வாறு பரல்வைத்து ஆடியதால் 'பரல் ஆடும் குழி' என்பது காலப் போக்கில் மாறி வந்து சொல் வழக்கில், பரலாடும் குழி, பரலாங் குழி, பல்லாங்குழி என்று மாறி வந்திருக்கலாம் என்ற குறிப்புக் கள் உண்டு என்றும் தமிழறிஞர்கள் கூறுகிறார்கள்."[4] இக்குறிப் பினைக் கொண்டு நோக்குங்கால் செல்வக்குடியிற் பிறந்த மகளி ரிடம் இவ்விளையாட்டு தோன்றியதாகக் கருதப்படுகிறது. இக் கருத்தும் ஏற்றுக்கொள்ளத் தக்கதாய் அமையவில்லை எனலாம். ஏனெனில் 'பரல்'[5] என்றால் கற்களையும், மணியினையும் குறிப்

---

2. ஞா. தேவநேயன், தமிழ்நாட்டு விளையாட்டுக்கள், (திரு நெல்வேலி தென்னிந்திய சைவசித்தாந்த நூற்பதிப்புக் கழகம், திருநெல்வேலி, 1954) ப. 93.
3. மேற்படி, ப. 93.
4. எஸ். நவராஜ் செல்லையா, விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி? ப. 49.
5. "பரல் paral. n. 1. Gravel Stone, pebble; பருக்கைக்கல் 2. Seed, stone of fruit; வித்து. 3. (Astrol) stone, Cowry etc; அஷ்டவர்க்கத்திற் நற்பலனைக் கணக்கிடுவதற்கு உபயோகிக்கும் கல் முதலியன"

— Tamil lexicon, Vol IV, part I p. 2502.

பதாக உள்ளது, தற்போதும் சிறு கற்களைப் பயன்படுத்தி விளையாடும் இயல்பினைக் காண முடிகிறது. எனவே, 'செல்வக் குடி' என்று வேறுபடுத்திப் பார்ப்பதற்குத் தேவையில்லை என லாம். தற்பொழுது முத்துக்களைப் பூட்டியாடும் இயல்பும் இல்லை என்பதும் குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

பல்லாங்குழியென்று பொதுவாகக் கூறப்பட்டாலும் அதன் ஆட்டவகைகள் அனைத்தும் 'பாண்டி' என்ற சொல்லுடன் இணைத்துப் பேசப்படுவதைக் காணலாம். ஆகவே, பல்லாங்குழி யாட்டம் 'பாண்டியாட்டம்'[6] எனவும் அழைக்கப் பெறுவதைக் காணலாம்.

ஆட்டத்தில் தடவியெடுக்கும் கற்களின் குவியலுக்குப் 'பாண்டி' என்ற பெயர் உண்டு. 'பண்டு'[7] நிதியினைக் குறிப்ப தற்குப் பயன்படுத்தப்படும் சொல்லாகும். நிதியினையொத்த பெருங்குவியல் போல 'பாண்டியும்' கருதப்படுவது கொண்டு 'பண்டு' என்ற சொல்லிலிருந்து 'பாண்டி' என்ற சொல் வந்திருக் கக்கூடும் (பண்டு > பாண்டு > பாண்டி).

'பல்லாங்குழி' இரவில் ஆடப்பெறுவது இல்லை. இரவில் குழியினைத் துடைத்து விளையாடினால் வீடும் துடைத்துப் போய்விடும் என்ற நம்பிக்கையே அதற்குக் காரணமெனலாம்.

இரண்டு அல்லது மூன்றுபேர் கலந்து கொள்ளக்கூடியதாய் இவ்விளையாட்டமைந்துள்ளது. தரையில் குழிகளை அமைத்துப் பல்லாங்குழி விளையாடும் இயல்பு உழவர் மகளிரிடையே உண்டு. உழவு வேலைக்குச் சென்றவிடத்து பகல் வேளையினைக் கழிப்ப தற்கு மரத்துநிழலில் இத்தகு குழிகளை அமைத்து சாதாரணச் சிறுகற்களைப் பயன்படுத்தியாடுவர்.

மரப்பலகைகளில் குழிகள் ஏற்படுத்திப் பல்லாங்குழியாகப் பயன்படுத்தும் இயல்பும் காணப்படுகிறது. வெண்கலத்திலான பல்லாங்குழிகளும் பயன்படுத்தப்படுவதுண்டு. கற்களுக்குப் பதில் புளியமுத்தினையும், சோழியினையும் ஆடுகருவிகளாக உபயோகிப்பர்.

---

6. சிறுமியர் விளையாடும் சில்லியாட்டத்திற்கும் பாண்டி விளை யாட்டு என்ற பெயர் உண்டு.

7. பண்டு[3] paṇṭu, n < E. Fund; permanent fund; provident fund; endowment; *நிதி*"
— Tamil lexicon, Vol. IV part I p. 2502.

கல்யாணத்தின்போது பெண்ணுக்குச் சீர்கொடுக்கும் வரிசையில் பல்லாங்குழியும் இடம் பெற்றிருக்கிறது.

"பொதுவாக அக்காளும், தங்கையும் பல்லாங்குழி ஆடுவதில்லை. அஃதேபோல கணவனும், மனைவியும் ஆடுவதில்லை. இப்பழக்கம் துளுமக்களிடையே காணக்கூடியதாகும். கைகரந்து ஆடுகையில் மனமாற்றம் கொள்வதற்கு வாய்ப்பிருக்கக்கூடும். அது மனவேறுபாடாய் பிரிவதற்கும் காரணமாக அமைந்து விடலாம்."[8]

பல்லாங்குழியாட்டத்தில் கீழ்க்கண்ட வகைகள் காணப்படுகின்றன.

1. பசுப்பாண்டி
2. எதிர்ப்பாண்டி
3. இராஜாப்பாண்டி
4. காசிப்பாண்டி
5. கட்டும்பாண்டி
6. சீதைப்பாண்டி
7. சரிப்பாண்டி

1. பசுப்பாண்டி

'பசு' நான்கு கற்களைக் குறிப்பதற்காக விளையாட்டில் பயன்படுத்தும் சொல்லாகும். பசுவிற்குப் பதிலாகக் 'கன்று'[9] என்றும் சில இடங்களில் கூறப்படுகிறது.

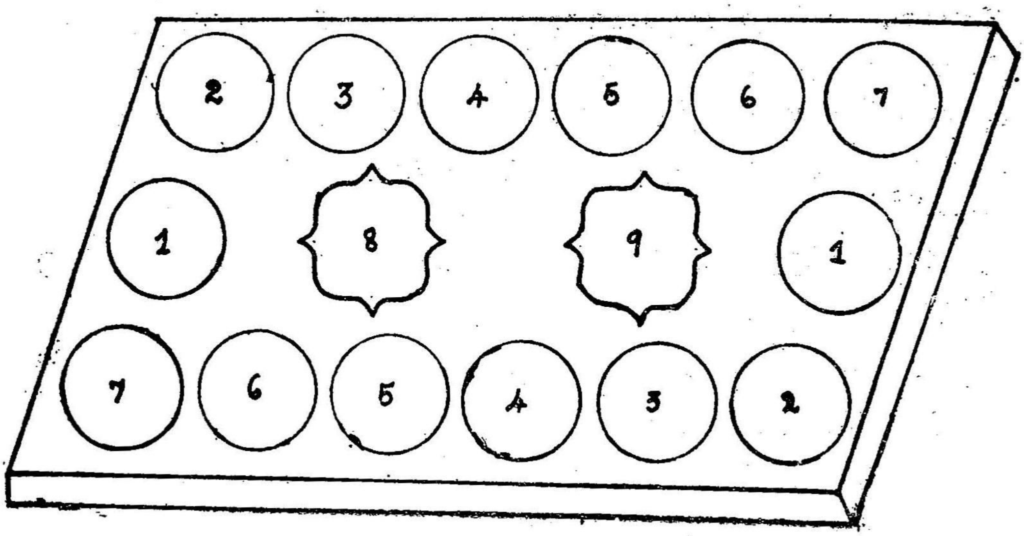
'பாண்டி'யென்ற பெரும்பகுதியினை நோக்க 'பசு' சிறியதென்பது தெளிவாகும். சிறிய பகுதியினைக் குறிப்பதாகக் 'கன்று' என்ற சொல் பயன்படுத்துவதாகலாம்.

பல்லாங்குழியிலுள்ள பதினான்குகுழிகளில் ஒவ்வொருவருக்கும் ஏழு குழிகள் ஒதுக்கப்படும். அக்குழிகளில் குழிக்கு ஐந்தாகக் கற்களைப் பூட்டி ஆடத் துவங்குவார்.

---

8. சீதாதேவி, துளுமக்களின் பல்லாங்குழி, மஞ்சரி, மே, 1966, ப. 77.

9. தகவல் : சிவலிங்கனார், வழங்கும் பகுதி: தென் ஆற்காடு மாவட்டம்.



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 — கட்சி-1
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 — கட்சி-2
8, 9 .... கற்கள் வைக்குமிடம்.

முந்தியாடுபவர் தம் குழிவரிசையில் ஏதேனும் ஒன்றினைப் பிரித்து வலப்புறத்திலிருந்து ஒவ்வொரு குழிக்கும் ஒவ்வொரு கல்லாகப் போட்டுக்கொண்டு வரவேண்டும். போட்டு முடிந்தவுடன் முடிந்த குழிக்கு அடுத்த குழியிலுள்ள கற்களைப் பிரித்துப்போட்டு வரவேண்டும். இறுதியில் முடிந்த குழிக்கு அடுத்தகுழி வெறுமையாக இருப்பின் அதற்கடுத்த குழியிலுள்ள கற்களனைத்தையும் எடுத்துக் கொள்ளலாம். இதற்குத் தடவியெடுத்தல்' என்று பெயர்.

தடவியெடுக்கையில் பிரிக்கப்படாத குழியிலுள்ள அனைத்து முத்துக்களையும் தடவியெடுப்பின் 'பாண்டி' யெனப்படும். இப்பாண்டியைப் 'பாண்டியம்'[10] என்று கூறலும் உண்டு. பெரும் பாலும் பாண்டியினைத் தடவியெடுப்பதற்குத் தகுந்தவாறு கற்களைப் பிரித்தாடுவர். ஒருவர் தடவியெடுப்பின் அடுத்து

10. தகவல்; சிவலிங்கனார், வழங்கும்பகுதி: தெ.ஆ. மாவட்டம்.

எதிர்வரிசையிலுள்ளவர் ஆடுதல் வேண்டும். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறி மாறித் தொடரும்.

கற்களைப் பிரித்தபின் உள்ள குழியில் நான்கு கற்கள் சேர்ந்து விட்டால் 'பசு' என்று கூறி, அவரவர் குழி வரிசையிலுள்ளதை அவரவர் எடுத்து வைத்துக் கொள்வர்.

கற்களெல்லாம் ஒருவர் குழிவரிசையில் போய்ச் சேர்ந்து விட்டால் அவர் அக்கற்களையெல்லாம் எடுத்து வைத்துக் கொள்வர். அவ்வாறெனின் ஆட்டம் முடிவுற்றதாகக் கருதப்படும் மறுபடியும் அவரவர்க்குக் கிடைத்த கற்களை குழிகளில் முன் போல நிரப்புவர். நிரப்புவது 'பூட்டுதல்' என்றும் சொல்லப் படுவதுண்டு.

தங்கள் குழிகளுக்குத் தேவையான கற்களைப் பெறாவிடின் 'தொக்கம்' என்று சொல்லி பூட்ட முடியாத குழிகளில் சிறு துரும்பினை எடுத்துப் போடுவர். 'தொக்கம்' என்பதற்குப் பதில் 'பவ்வீக் குழிகள்' என்று கூறலும் உண்டு. தொக்கக் குழிகளில் பிரித்து வரும்போது கற்களைப் போடக் கூடாது. ஐந்து கற்களுக்கும் குறைவாக இருந்து தொக்கம் போட நேர்ந்தால் 'பிள்ளைக் குழி'[11] வைக்கும் பழக்கமும் காணப்படுகிறது. ஐந்து கற்களுக்கும் குறைவாகப் பூட்டிய குழிகளைப் 'பிள்ளைக்குழி' என்று சொல்வர். கற்களைப் பிரித்துப் போட்டு வருகையில் 'பிள்ளைக் குழி' வைத்திருப்பவர்தான் கற்களைப் போடுவார். விளையாட்டின் இறுதியில் பிள்ளைக்குழியில் சேர்ந்த கற்களையெல்லாம் இவர் எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

தோற்றவர்க்கு ஒரு குழிக்குத் தேவையான கற்கள் கிடைக்காத நிலையில் ஒவ்வொரு குழிக்கும் ஒவ்வொரு கல்லினைப் பூட்டி மீதிக் குழிகளைத் தொக்கமாகப் போட்டுவிட வேண்டும். எதிரே உள்ளவரும் தம் வரிசையிலுள்ளகுழிகளுக்குஒரு கல் வீதம் பூட்டிவிடுவார். முன்போலப் பிரித்து ஆடத்துவங்குவர். இதற்குக் 'கஞ்சி காய்ச்சுதல்' என்று பெயர். இதனைக் 'கூழ்க் காய்ச்சுதல்' என்றும் சொல்லப்படுவதுண்டு. இவ்வாறு கஞ்சி காய்ச்சி விளையாடும்போது தோற்றவர் வெற்றியடைவதற்கான வாய்ப்பும் ஏற்படக் கூடும். கஞ்சி காய்ச்சுவதற்குக்கூட கல் இல்லாத நிலை தோற்றதாகக் கருதப்படும்.

11. தகவல்: அன்னிதாமசு, உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம், சென்னை.

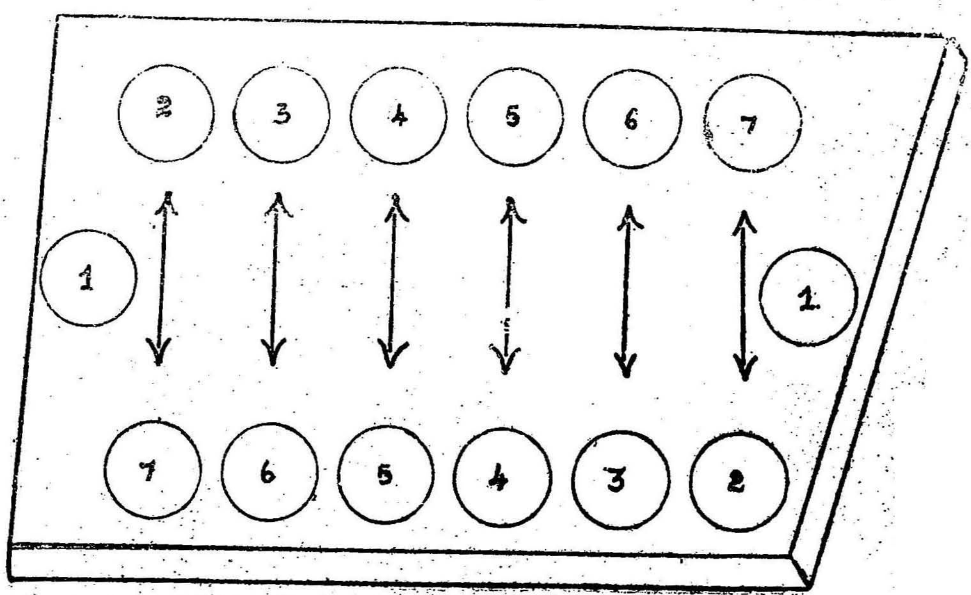
2. எதிர்ப் பாண்டி

தடவியெடுக்கும்போது தடவியெடுத்த பாண்டிக்கு நேர் எதிரேயுள்ள பாண்டியினையும் தடவியெடுக்கும் முறை கொண்டு 'எதிர்ப் பாண்டி' யென்று அழைக்கப்படுகிறது.

பசுப்பாண்டியினைப் போலே இங்கும் ஆடும் முறை ஒன்றாக இருக்கிறது. இருப்பினும் சில வேறுபாடுகள் உள்ளன. ஒரு குழியிலுள்ள கற்களை எடுத்துப் பிரித்து வருகையில் கல் முடிந்த குழிக்கு அடுத்தகுழி வெறுமையாக இருப்பின் அதற்கடுத்த குழியிலுள்ள கற்களையெல்லாம் தடவியெடுக்கலாம். உடன், தடவியெடுத்த குழிக்கு நேர் எதிரேயுள்ள குழியிலுள்ள கற்களையும் தடவியெடுக்க வேண்டும்.

பசு எடுத்துக் கொள்ளும் பழக்கம் இங்கு இடம் பெறவில்லை. பசுவிற்கு நான்கு கற்கள் சேர்ந்தாலும் அதனையும் பிரித்து ஆட வேண்டும்.

இரண்டு வெறுங் குழிகளைத் தடவிப் பாண்டியினை எடுக்க இயலாது. இரண்டாவது குழியில் கற்கள் இல்லையெனினும் எதிர்க்குழியில் கற்கள் இருப்பின் எடுத்துக் கொள்ளலாம். தடவி



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ......நபர்-1.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ......நபர்-2.

 .... எதிர்க் குழிகளைக் குறிக்கும் அம்புக்குறி.

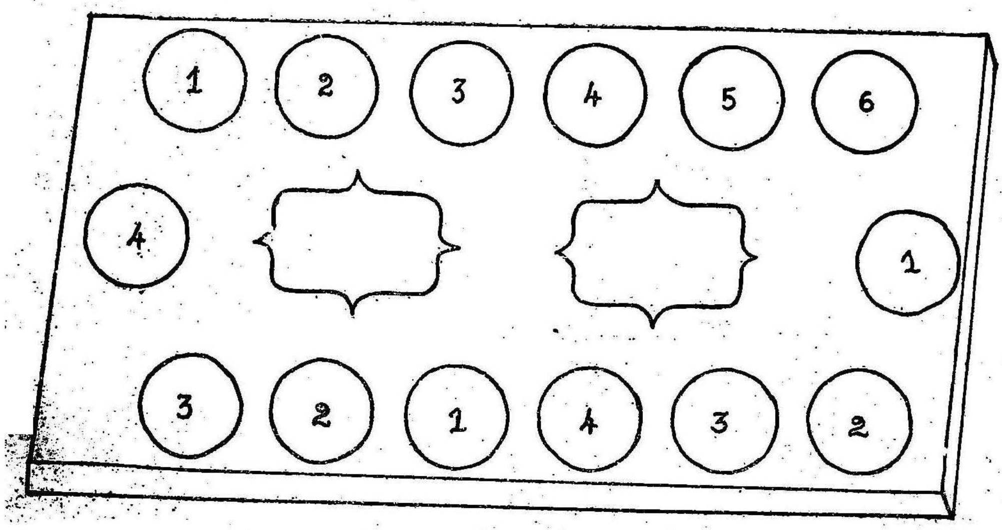
யெடுக்கும் குழியில் கற்களை யெடுத்து எதிர்க் குழியில் கற்கள் இல்லாமலும் போகலாம்.

பசுப் பாண்டியினைவிட எதிர்ப்பாண்டியாட்டம் வேகமாக முடிந்துவிடும். எதிர்ப் பாண்டியில் இரண்டு குழிகளிலுள்ள கற்களைத் தடவியெடுக்கும் முறை இதற்குக் காரணமெனலாம்.

3. இராஜாப் பாண்டி

இவ்வகையில் கலந்து கொள்பவர் மூவருள்ளும் ஒருவர் இராஜாவாகவும், மற்றவர் முறையே மந்திரியாகவும், சேவகனாகவும் இருப்பர்.

இராஜாவிற்கு உரிமையாக ஆறு குழிகளும், மற்றவர்க்கு முறையே நான்கு குழிகளும் ஒதுக்கப்படும். இராஜாவிற்கு அடுத்து ஆடக் கூடியவர் மந்திரியாதலால் இராஜாவின் குழிகளையடுத்து வலப்புற வரிசையில் நான்கு குழிகள் அவருக்கு ஒதுக்கப்படும். மந்திரிக்கடுத்துச் சேவகனுக்கு நான்கு குழிகள் இருக்கும்.



1—6 ... ராஜா

1—4 ... மந்திரி

1—4 ... சேவகன்

முதலில் இராஜா தம் குழி வரிசையில் ஏதாவது ஒன்றினைப் பிரித்து ஆடுவார். பசுப் பாண்டியிலுள்ள ஆடுமுறை அப்படியே

இங்கும் பின்பற்றப்படும். ஆட்டம் முடிந்தவுடன் இராஜாவாக இருப்பவர் மற்ற இருவர்க்கும் ஒவ்வொரு கல்லினைப் 'படிமுத்தாகத்' தரவேண்டும்.

இராஜாவாக இருப்பவர் மூன்று ஆட்டங்களுக்கு மட்டும் இருக்க முடியும். பின்,' மந்திரி' 'இராஜாவாகவும்' 'சேவகன்' 'மந்திரியாகவும்', 'இராஜா' 'சேவகனாகவும்' மாறவேண்டும்.

தங்கள் குழிக்குப்போக அதிகப்படியான கற்களைப் பெறுகிறவர் வென்றவராவார். தோற்பவர் வென்றவரிடம் கற்களைக் கடன்வாங்கிக் கொள்வதும் உண்டு.

துளுமக்களிடமும் இவ்வகை ஆட்டம் இடம் பெறுகிறது. எனினும் சேவகனுக்குப் பதில் 'வைசியன்' என்று குறிப்பிடுவது சற்று மாறுபாடாயுள்ளது. இராஜா'படிமுத்து'தருவதற்குப்பதில் மற்ற இருவரிடமிருந்து முறையே மூன்று கற்களைக் குத்தகைக் காய்களாகப் பெறுகிறார்.[12]

4. காசிப்பாண்டி

காசிப்பாண்டியில் இருகுழிகளுக்குக் 'காசிக் குழிகள்' என்று பெயரிட்டு ஆடுவர். காசிக்குழி எவர்க்கும் சொந்தமானதாகக் கருதப்படாது. விளையாடும் திறமையினைப் பொறுத்தும், கிடைக்கும் வாய்ப்பினைப் பொறுத்தும் காசிக் குழியினைத் தட்டவேண்டும். அவ்வடிப்படையில் 'காசிப்பாண்டி' என அழைக்கப்படுவதாகலாம்.

'காசு'[13] நாணயத்தினைக் குறிக்கப்படுவதற்காகப் பயன் படுத்தக் கூடிய சொல்லாக இருக்கிறது. பல்லாங்குழியில் காசுவைப்பதற்கென இருகுழிகளை ஒதுக்கி வைத்திருக்கலாம். காசுள்ள குழி எவர்க்குக் கிடைக்கிறதோ அவரே எடுத்துக் கொள்ளும் வழக்கமிருந்திருக்கலாம். அம்முறையில் 'காசுக்குழி' யென அழைக்கப்பட்டது காலப் போக்கில் 'காசிக் குழி' யென வழங்கப்பட்டிருக்கலாம். நாளடைவில் காசு வைத்தாடும் இயல்பு மறைந்து 'காசிக் குழியில்' கற்களைச் சேர்க்கும் பழக்கம் ஏற்பட்டிருக்கலாம்.

---

12. கருத்து: சீதாதேவி, துளுமக்களின் பல்லாங்குழி, மஞ்சரி, மே, 1966, ப. 18.

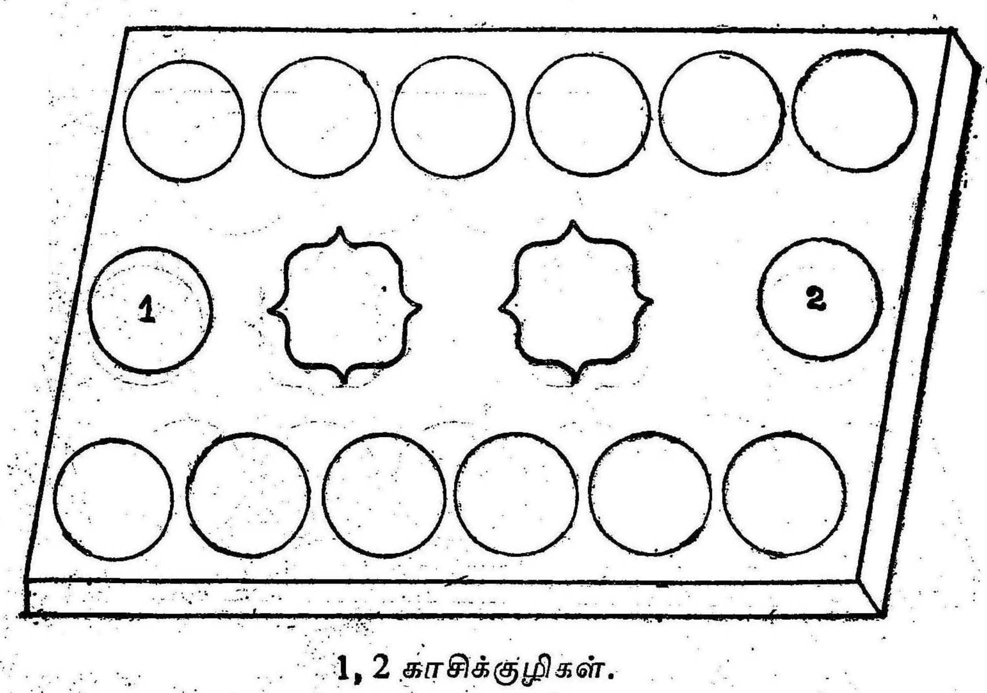
13. காசு[3] Kācu, n. prob. Kās. cf Kāca. (M Kāsa)
The hollow in the Centre of each row of Pallāṅkuḻi: பல்லாங்குழி சேர்தற்குரிய நடுக் குழிகள்
—Tamil Lexicoe, Vol. II Part I, P. 846.

இருவர் பங்குகொள்ளும் இவ்வகையாட்டத்தில் ஒவ்வொரு வருக்கும் ஆறுகுழிகள் இருக்கும். எஞ்சியுள்ள இரண்டு குழிகள் காசிக் குழிகளாகும். காசிக் குழியினைத் தவிர மற்றக் குழிகளில் ஒவ்வொன்றிலும் பன்னிரெண்டு கற்கள் வீதம் பூட்ட வேண்டும்.

பசுப் பாண்டியின் விளையாடும் முறை இங்கும் பின்பற்றப் படுகிறது. ஆனால் பசுவின் எண்ணிக்கை ஆறு என்பது குறிப்பிடத்தக்கது. காசிக் குழியினைத் தடவியெடுக்கும் நிலை வந்தால் தடவியெடுக்காமல் 'காசிப் பாண்டி' யென்று சொல்லிக் குழியினைத் தட்டிவிட வேண்டும். அவ்வாறு தட்டப் பட்டு விடின் 'காசிக்குழி' அவருடையதென உரிமையாக்கப்பட்டு விடும். கற்களையெல்லாம் அவர் எடுத்துக்கொள்வர்.

இருவர்க்கும் ஒரு காசிக்குழியினையோ அல்லது இரு குழியினையோ தட்டவேண்டிய நிலை வரலாம். அவ்வமயம் இறுதியில் காசிக்குழியில் சேர்ந்த கற்களை இருவருமே பகிர்ந்து கொள்வர். இருவருக்கும் காசிக் குழியினைத் தட்டமுடியாத நிலையும் வரலாம். அப்பொழுதும் காசிக் குழியில் சேர்ந்த கற்களை இருவரும் பகிர்ந்து கொள்ளலாம்.

இவ்விளையாட்டில் வெற்றி தோல்வி ஏற்பட நேரமாகும். இருப்பினும் தொக்கம்வராமல் இருப்பவர் வென்றவராகக் கருதப்படுவார்.



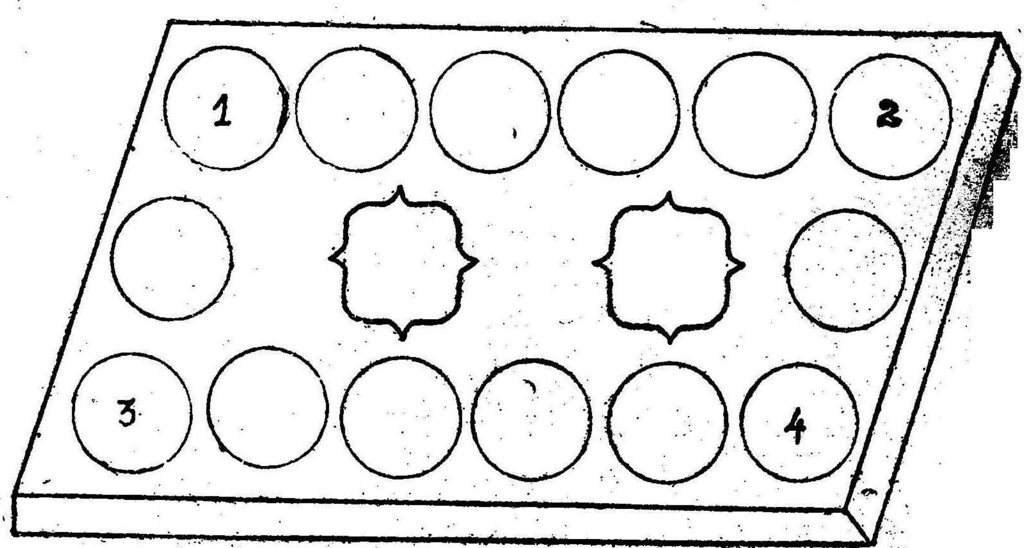
1, 2 காசிக்குழிகள்.

5. கட்டுப் பாண்டி.

'கட்டுதல்' என்பதற்குத் 'தனக்கு உரிமைப் படுத்துதல்' என்ற பொருள் வழக்கில் காணப்படுகிறது. குழியிலுள்ள கற்கள் தன்னைச் சேர்ந்தது என்று முடிவு படுத்தும் பொருட்டுக் 'கட்டுக் கட்டுதல்' நிகழ்வதால் 'கட்டுப்பாண்டி'யெனப் பெயர் பெற்றதாகலாம்.

விளையாடுபவர் தங்கள் குழிவரிசையில் விருப்பப்படி பிரிக்க இயலாது. முதன் முதலில் மூலைக்குழியினைத்தான் பிரிக்க வேண்டும். எனவே, மற்ற ஆட்டத்திலிருந்து இங்கு ஆடும் முறை மாறுபட்டமைகிறது எனலாம்.

மூலைக் குழியினைப் பிரித்து ஒவ்வொரு குழிக்கும் கற்களைப் போட்டு வருதல் வேண்டும். கடைசிக்கல் எக்குழியில் முடிகிறதோ அக்குழியினையெடுத்துப் பிரிக்க வேண்டும். பிரித்துப் போட்டு வருகையில் கடைசியாகப் போடும் குழியில் ஒரு கல்லாவது இருந்தால்தான் விளையாட்டு மறுபடியும் தொடரும். வெறுங் குழியாக இருப்பின் கையிலுள்ள ஒரு கல்லினையும் போட்டுவிட்டு விட்டு விட, அடுத்தவர் ஆட முன்வருதல் வேண்டும்.



1, 2, 3, 4— கட்டும் குழிகள்.

மூலைக்குழியில் மூன்றுகற்கள் இருந்து ஒரு கல் போட நேர்ந்தால் குழிக்குள் போடாமல் குழிக்குமேலே வைத்துவிட வேண்டும். இதற்குக் 'கட்டுக் கட்டுதல்' என்று பெயர். 'கட்டுக் கட்டிய குழியில்' கட்டியவரே கற்களைப் போட முடியும். எதிர்க்கட்சிக்காரர் போடுதல் இயலாது.

நான்கு மூலைகள் மட்டுமே கட்டுவதற்குரிய இடமாகும். ஒருவர் எத்தனை மூலைகள் வேண்டுமென்றாலும் கட்டலாம். இஃது அவரவர் ஆடும் திறமையினைப் பொறுத்தமையும்.

பசு எடுக்கும் முறை இங்கு இடம் பெறவில்லை. குழியினைத் தடவிப் பாண்டியினை எடுக்கும் முறையும் இல்லை. நான்கு மூலைகளையும் கட்டவேண்டும். பிரித்துவருகையில் அவரவர் கட்டிய மூலைகளுக்குக் கற்களைப் போட்டு வரவேண்டும். எல்லாக்கற்களும் மூலைகளில் போய்ச் சேர்ந்தவுடன் அவரவர் கட்டிய மூலைகளிலுள்ள கற்களையெல்லாம் எடுத்துக்கொள்வர்.

இறுதியில் இரண்டு குழிகளுக்கு மட்டும் தேவையான கற்களைப் பெற்றாலே தோல்வியுற்றவராகக் கருதப்படுவர். ஏனெனில் பூட்டிய இரண்டு குழிகளும் மூலைக் குழிகளாகவே அமைந்துவிடும். ஆடுவதற்கு வாய்ப்பில்லையாதலால் தோல்வியடைந்ததாகக் கருதப்படுகிறது. 'கஞ்சிகாய்ச்சும்' முறையும் இவ்வாட்டத்தில் இடம்பெறவில்லை.

6. சீதைப் பாண்டி

'சீதைப்பாண்டி' 'அசோகவனத்தாட்டம்'எனவும் அழைக்கப்படும். அசோகவனத்தில் தனிமையிலிருந்த சீதை தனிமையை மறப்பதற்காக இவ்வாட்டம் ஆடினாள் என்றும் அதன் காரணமாக சீதைப்பாண்டியென்று அழைக்கப்படுவதாக வழக்கில் கூறுவர்.[14] ஒருவர் பங்குகொண்டு ஆடும் இயல்புநோக்கி மேற்கண்டவாறு கூறியிருக்கலாம்.

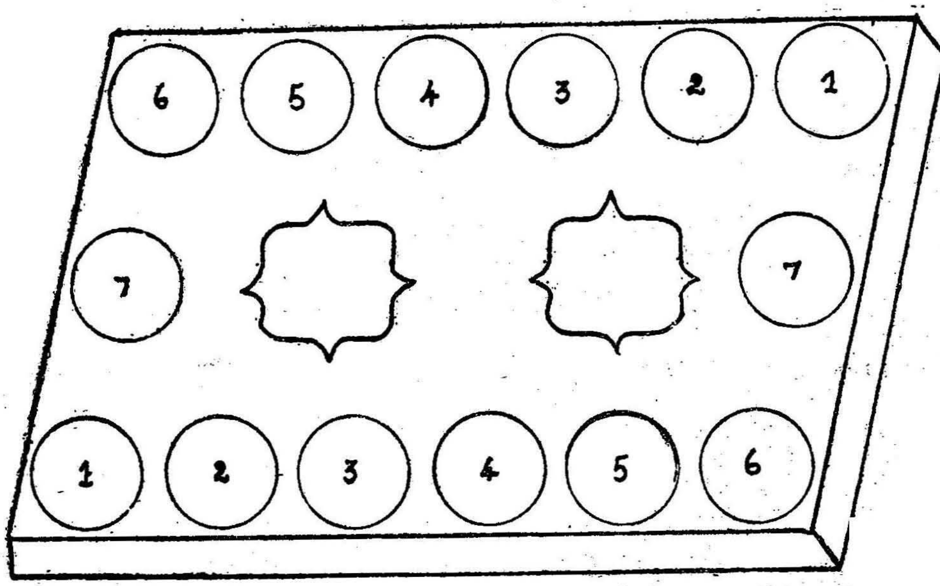
பல்லாங் குழியிலுள்ள குழிவரிசையில் 7,6,5,4,3,2,1, 7,6,5,4, 3,2,1 என்ற முறையில் குழிகளில் கற்களைப் பூட்டவேண்டும்.

---

14. முதலில் பூட்டப்பட்ட வரிசைமுறை பிரித்து ஆடிய பின்னும் வந்தால் இராமன் வந்து காப்பாற்றுவார் என்ற நம்பிக்கையில் சீதை விளையாடியதாகவும் வழக்கில் கூறப்படுவதுண்டு.

குழிவரிசைகளில் விருப்பம்போல் பிரித்தாடுதல் இயலாது. முதலில் ஏழுகற்கள் உள்ள குழியினைத்தான் பிரிக்கவேண்டும். பிரித்துப்போட்டு வருகையில் இறுதிக்கல் எக்குழியில் முடிகிறதோ அதனையே மறுபடியும் பிரித்தாடவேண்டும்.

பசு எடுப்பதும், தடவி பாண்டியெடுப்பதும் இவ்வகைப் பாண்டியில் இடம்பெறவில்லை.



7,6,5,4.3,2,1 } குழியில் பூட்டப்பட்டுள்ள
7,6,5,4,3,2,1 } கற்களின் எண்ணிக்கை.

பிரித்தாடுவதற்குமுன் குழியில் எவ்வரிசையில் கற்கள் பூட்டப்பட்டிருந்தனவோ அவ்வரிசை முறை வருமளவும் பிரித்தாடவேண்டும். ஒன்பது முறை பிரித்தாடவேண்டிவரும்.

இறுதியில் அதே வரிசையில் கற்கள் அமையாவிட்டாலோ, தடவியெடுக்கும் சூழ்நிலையில் வெறுங்குழி வந்தாலோ ஆடு முறையில் தவறு ஏற்பட்டிருக்கிறது எனக் கருதலாம்.

7. சரிப் பாண்டி

பசுப் பாண்டியின்போது ஆடுபவர் இருவர்க்கும் சமமான அளவு கற்கள் கிடைத்தால் 'சரிப்பாண்டி'யாட்டத்தில் ஈடுபடுவர்.

முதலில் ஆடுபவர் தம் குழிவரிசையில் ஒரு குழியினைப் பிரித்து,அடுத்த குழியில் போடவேண்டும்.இவ்வாறு தொடர்ந்து, கற்களைப் போட்ட குழிக்கு அடுத்த குழியினைப் பிரித்து அடுத்த குழியில் போட்டு வரவேண்டும். தடவியெடுக்கும் முறை உண்டு. பசு எடுக்கும்முறை இல்லை. வேகமாக வெற்றி தோல்வியினைக் காணவேண்டுமென்பது இவ்வாட்டத்தின் நோக்கமாக அமைகிறது. ஒரு முறை 'சரிப்பாண்டியில்' ஈடுபட்டு விட்டு மறுமுறையிலிருந்து 'பசுப்பாண்டியில்' ஈடுபடுவர்.

21. தட்டாங்கல்

இலக்கியத்தில் சுட்டப்படும் கழங்காடுதல்[1] என்ற விளையாட்டிற்கும் இதற்கும் தொடர்புண்டு எனலாம் ''சங்ககாலத்தில் கழங்கு என வழங்கப்பட்ட ஆட்டமே இன்றைய அம்மானை ஆட்டம்''[2] இன்றைய அம்மானையாட்டமென்பது தட்டாங் கல்லினைக் குறிக்கும். கழங்கினைக் கையாடுவட்டில்[3] என்று குறிப்பிடும் போக்கும் இலக்கியத்தில் காணப்படுகிறது "பெதும்பைப் பருவத்துப்பெண்கள் கழங்கு விளையாடுவதாக வும் அப்போது ஒன்று முதல் ஏழுவரையில் எண்ணிக்கை வரும் படியான பாடல்களைப்பாடுவதாகவும் புலவர்கள் உலாஎன்னும் பிரபந்தத்தில் அமைத்திருக்கிறார்கள்.''[4]

கழற்சிக்காயினைக்கொண்டும் ஆட்டம் ஆடப்பெறுவதால் கழற்சிக்காய் ஆட்டம் என்றும் அழைக்கப்படுவதுண்டு. கழற்சிக் காய் (Mollucca beans) வழக்கில் 'கெச்சக்காய்' என்றும் கூறப் படும்.

கூழாங்கற்களை மேலே தூக்கிப்போட்டு அவை கீழே விழுவ தற்குள் தரையினைத் தட்டிப்பிடிக்கும் முறை விளையாட்டில் இடம் பெறுவதுகொண்டு தட்டாங்கல் என அழைக்கப் பட்டதாகலாம்.

---

1. ''முத்தவார் மணல், பொற்கழங்காடும்'' பெரும். 334-335.
   ''கோடுடை கழங்கின் அறைமிசைத்தாம்'' அகம். 135.
2. த. இராசாராம், தமிழில் அம்மானைப் பாடல்கள், ப. 175,
3. ''பஃறுப்பு எடுத்த அலங்குலைக் காந்தள்
   அணிமலர் நலந்தால ஊதுந்தும்பி
   கையாடு வட்டில்.'' அகம்:108
4. கி.வா. ஜகந்நாதன் (ஆராய்ச்சியுரை) மலையருவி, (சரஸ்வதி மஹால் வெளியீடு, தஞ்சை, 1958), ப. 175.

தட்டாங்கல் ஆட்டத்தில் கீழ்க்கண்டவகைகள் உள்ளன.

1. மூன்றாங்கல்
2. ஐந்தாங்கல்
3. பத்தாங்கல்
4. பலகல்

1. மூன்றாங்கல்

விளையாடுவதற்கு மூன்று கற்கள் பயன்படுத்தப்படும். இரு கல்லினைக் கையில் வைத்துக்கொண்டு ஒரு கல்லினைக் கீழே வைக்கவேண்டும். கையிலுள்ள இரண்டு கற்களில் ஒன்றினை மேலே தூக்கிப்போட்டு இன்னொன்றினைக் கீழ்வைத்து, முந்திக் கீழ்க்கிடந்த கல்லினை எடுத்துக்கொண்டு மேலேயெறிந்த கல்லினைப் பிடிக்கவேண்டும். இவ்வாறு பன்னிரெண்டு முறை தொடர்ந்து ஆடினால் ஒரு 'கட்டை' என்று கணக்கிடப்பெறும்.

2. ஐந்தாங்கல்

ஐந்து கற்களைத் தரையில் உருட்டி அவற்றில் ஒரு கல்லினை மட்டும் தூக்கிப்போட்டுக் கீழே கிடக்கும் கற்களை எடுக்க வேண்டும். ஒரு கல்லாகவும், இரண்டுகல்லாகவும், மூன்றுகல்லாக வும், நான்கு கல்லாகவும் எடுக்கவேண்டும். இம்முறை முறையே ஒண்ணான், இரண்டான், மூன்றான், நான்கான் என அழைக்கப் பெறும்.

அடுத்து,

"கொத்தொலக்கை
குந்து குந்து
கோழிக்குந்து
வச்செடுப்பான்
வாரிக்கொள்வாள்"

என்ற பாட்டினைப் பாடிக்கொண்டு விளையாடுவர். முதல் மூன்று வரிகள் பாடும்போது நான்கு கற்களைக்கையில் பிடித்துக் கொண்டு, ஒரு கல்லினை மேலே தூக்கிப்போட்டுக் கீழே வருவதற்குள் ஆட்காட்டி விரலினால் தரையினைத் தொட்டு விட்டுப் பிடிக்கவேண்டும். 'வச்செடுப்பான்' என்று சொல்லும் பொழுது நான்கு கற்களையும் கீழே வைக்கவேண்டும். 'வாரி யெடுப்பான்' என்று சொல்லும்போது நான்குகற்களையும் எடுத்துவிடவேண்டும். பாடலின் முதல் வரியினைக்கொண்டு இம்முறை 'கொத்தொலக்கை' என்று கூறப்படும்.

தப்பே ஒன்னு
தாளே ரெண்டு
மோளே மூணு
மொச்சி நாலு

என்று சொல்லிக்கொண்டு ஒரு கல்லினை மேலே தூக்கிப்போட்டு அது கீழே வருவதற்குள் ஆட்காட்டி விரலின் நுனியால் தரையினைத் தொட்டுப் பிடிக்கவேண்டும். பாடலின் வரிகள் முடிகின்றவரைக்கும் இவ்வாறு செய்ய வேண்டும். இம்முறையினைத் 'தப்பை' என்று சொல்வர்.

கற்களைத் தூக்கிப்போட்டுப் புறங்கையில் வைத்திருக்க, அடுத்து ஆடக்கூடியவர் ஒரு குறிப்பிட்ட கல்லினைக்காட்ட வேண்டும். பின், அவர் காண்பித்த கல்லினைமட்டும் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிக்கவேண்டும். இம்முறை 'காட்டுவான்' என்றழைக்கப்படுகிறது.

'காட்டுவானில்'பிடித்த கல்லினைத் தனியே எடுத்து வைத்து விடவேண்டும். மீதமுள்ள நான்கு கற்களை உருட்டி,

"நெத்திக் கருவாடு சுட்டுத்தாரேன்.
நேரவந்து நேரப்போ"

என்று சொல்லி இரண்டு கற்களுக்கும் இடையேயுள்ள தூரத்தினைக் கைவிரலினால் கோடிட்டுக் காட்டிப் பின் ஆட்காட்டி விரலினால் 'சுண்டுதல்' வேண்டும்.

மேற்கண்ட முறைகளிலெல்லாம் முறை தவறாமல் ஆடினால் 'ஒரு கட்டை'யெனப்படும். தவறநேர்ந்தால் அடுத்து ஆடஇருப்பவர்க்கு ஆடுவதற்கான வாய்ப்புக் கிடைக்கும். அதிகப்படியான 'கட்டைகளை' வைத்தவர் வென்றவராகக் கருதப்படுவார்.

தோற்பவர்க்குத் தண்டனை பெரும்பாலும் இல்லை. இருப்பினும் கட்டைகளின் எண்ணிக்கைக்குத் தகுந்தவாறு கண்பட்டையிலுள்ள உரோமங்களைப் பறிப்பது சில இடங்களில் வழக்கமாக இருக்கிறது.

3. பத்தாங்கல்

'ஐந்தாங்கல்' விளையாட்டிலுள்ள முறைகள் இங்கும் பின்பற்றப்படுகின்றன. இருப்பினும் ஒன்றான், இரண்டான் எனப்

பத்து வரைக்கும் கற்களைத் தூக்கிப்போட்டுப் பிடிக்கும் முறை இங்கு இடம் பெறுகிறது. அப்போது பாடப்படும் பாடல் பின் வருமாறு:

1. ஓரி உலசெலா சூரியா
சூரியன் தங்கைக்கு
சுந்தரவல்லிக்கு
மாயக்கழச்சிக்கு
நாளைக்கல்யாணம்.

2. இக்குறி குத்தி
இறைபறிச்சு
இந்திரமான காட்டிலே
சுந்தரிபோலத் தேவடியா.

3. முக்கறபட்டி அரசபட்டி
முத்தே நெரிநெரி
கொக்கே கொரிகொரி.

4. நாங்கண்ணே தூங்கிவா
நாகம் படர்ந்துவா
மேகம் சுருண்டுவா.

5. அஞ்சலை குஞ்சலை பாப்பாத்தி
மஞ்சளை அரைப்பா பாப்பாத்தி.

6. ஆறும் குருத்துமட்டும்
அன்னத்தின் பேரைமுட்டும்
பேரைச்சொல்லிப் பிச்சையிட்டோம்.

7. ஏழண்ணே தூங்கிவா
நாகம் படர்ந்துவா
மேகம் சுருண்டுவா.

8. எட்டே எடக்கட்டு
ராசன் தலைக்கட்டு
ராசாத்தி முக்கட்டு.

9. ஒன்பதும் சம்பா
சந்தணக் கும்பா
சமைச்சு வைச்சாத்திம்பா.

10. பத்தே பதிபதி
பயத்தைக் கொதிகொதி
நெத்தே கொரிகொரி.

4. பலகல்

ஐந்து கற்கள் சேர்ந்தது ஒரு 'சக்கரமென' அழைக்கப்படு கிறது. விளையாடுவதற்குப் பயன்படுத்தக் கூடிய சக்கரத்தில் வரையறையேதுமில்லை. முதலில் விளையாடுபவர் கைப்பிடிக்கு மளவு கற்களை எடுத்துக்கொண்டு மீதிக்கற்களைத் தரையில் பரப்பிவிடுவார்.

கையிலுள்ள கற்களையெடுத்து மேலே தூக்கிப்போட்டுப் புறங்கையில் பிடிக்கவேண்டும். பின், தரையிலுள்ள கற்களில் ஒன்றினையெடுத்துப் புறங்கையிலுள்ள கற்களைக் கீழே போட வேண்டும். கையிலுள்ள ஒரு கல்லினை மேலே தூக்கிப்போட்டு அது கீழே வருவதற்குள் இரண்டுகற்களை எடுத்துவிடவேண்டும். நான்கு கற்களையும் எடுக்கலாம். இரண்டு கற்களை எடுப் பதற்குக் 'காய்' என்றும், நான்கு கற்களை எடுப்பதற்குப் 'பழம்' என்றும் பெயர். 'பழமாக' எடுத்த கற்களையெல்லாம் எடுத்தவர் வைத்துக்கொள்ளலாம். 'காயாக' எடுத்த கற்களைப் பகிர்ந்து பாதியினை வைத்துக்கொண்டு மீதிப்பாதியினை ஆடுவதற்குரிய கற்களுடன் சேர்த்துவிடவேண்டும். கல்லினை எடுக்கையில் தவறினாலோ, எடுக்கப்படும் கற்களைத்தவிர வேறுகற்களில் கைபட்டாலோ தவறியதாகக் கருதப்படும். தவறினால் அடுத்து ஆட இருப்பவர் முன்வருதல்வேண்டும். யார் மிகுந்த சக்கரங் களைப் பெறுகின்றனரோ அவர் வெற்றிபெற்றவராகக் கருதப் படுவார்.

22. மஞ்சள் நீர் தெளித்தல்

பழந்தமிழரிடம் 'நீர்விளையாட்டு' என்ற ஒரு விளையாட்டு இருந்திருக்கிறது. அவ்வமயம், பெண்கள் சிவப்பு வண்ணங்கலந்த நீரைச் சிறுதுருத்திகளிலும், பெரிய துருத்திகளிலும் நிரப்பி ஆடவர்மீது இடையறாமல் தெளித்து விளையாடியதாகத் தெரி கிறது. இதற்குப் பரிபாடல் வரிகளும் சான்றாக அமைகின்றன.

"தண்புனல் ஆடும் தகைமிகு போர்க்கண்
... ...
நொய்ம்மான் சிவிறியர் நீர்மணக்கோட்டினர்
வெண்கிடை மிதவையர் நன்கிடைத் தேரினர்"

(பரி : 6 : 34-35)

என்ற வரிகளினின்றும்,

"நெய்த்தோர் நிறவரக்கின் நீரெக்கி யாவையும்
மூத்துநீர்ச் சாந்தடைந்த மூஉய்த் தத்தி"

(பரி: 10 : 12-13)

என்ற வரிகளினின்றும் அறியலாம்.

தற்காலத்தில் நீர்தெளித்து விளையாடுதல் நாட்டுப்புறத்தில் மரபாக இருந்தாலும் 'நீர் விளையாட்டு' என்ற நிலையுடன் தொடர்புடையதாக இருக்கவில்லை.

கிராமிய தேவதைகளின் வழிபாட்டுக் காலத்தில் 'பொங்கல்' கழித்த மறுநாள் இவ்விளையாட்டு இடம் பெறுகிறது. மகளிர் தங்கள் உடல் முழுவதும் மஞ்சள் நீரினைத் தெளித்திருப்பர். மஞ்சள் கரைத்த நீரினைப் பெரும்பானைகளிலிட்டு வீட்டின் வாசலில் வைத்திருப்பர். தெருவினைக் கடந்து செல்லும் ஆடவர்மீது மஞ்சள் நீரினைத் தெளித்து விளையாடுவர். ஆடவரில் எல்லோர் மீதும் தெளித்து விளையாடுவது இல்லை. மணந்து கொள்ளும் முறைமையுடையவர்மீது மட்டும் தெளித்து விளையாடுவர் அல்லது விரும்பி மணக்கப்போகும் காதலர்மீது தெளித்து இன்புறுவர்.

பொங்கலுக்கென எடுத்த புதுஆடைகளில் மஞ்சள் நீர்பட்டு கறைபடியும். இருப்பினும் ஆடவர் அதனை விரும்பியேற்றுக் கொண்டு அங்குமிங்கும் அலைவர்.

வடநாட்டவர் ஹோலிப் பண்டிகையின்போது ஒருவர்மீது ஒருவர் சாயநீர் பூசி விளையாடுவதனை இன்றளவும் காணலாம்.

எனவே, சாயநீர் தெளித்து விளையாடுவது, அதிலும் குறிப்பாகக் காதலர்மேல் தெளித்து விளையாடுவது பண்டைத்தமிழ் மகளிரிடையே இருந்திருக்கிறதுஎன்பது புலனாகிறது.அப்பழக்கம் இன்றைய 'மஞ்சள் நீர் தெளித்து விளையாடுதலுடன்' தொடர்புடையதாக அமையலாம்.

3. சிறுவர்-சிறுமியர் விளையாட்டு

23. தொட்டு விளையாட்டு

விளையாடுபவர் 'பட்டவரைத்' தேர்ந்தெடுப்பதற்குக் கீழ்க் கண்ட பாடலினைப் பயன்படுத்துவர்.

ஒன்னர டூவர
டக்கர டன்
யாவல் காவல்
மஸ் பி டன்
குள்ளன் கள்ளன்
டொண்ட்டி ஒன்
யா யூ மே ப்ளஸ்
செட்டியார் வீட்டு
நண்டைத்தூக்கி
மேலே போட்டா
நாகரத்தினப் பாம்பு
பாம்பைத் தூக்கி
மேலே போட்டா
பஞ்சவர்ணக்கிளி.

'பஞ்சவர்ணக்கிளியென்ற' இறுதிச் சொல் யார்மேல் முடிகிறதோ அவர் பழமேறியவராவார். இவ்வாறு தொடர்ந்து பாடப்பெற்றுப் பழமேறியவரையெல்லாம் தேர்ந்தெடுப்பின் இறுதியில் ஒருவர் 'பட்டவராவார்.'

பழமேறியவரெல்லாம் குறிப்பிட்டஎல்லைக்குள் ஓட,பட்டவர் விரட்டிவந்து தொடுதல் வேண்டும். ஒருவரைத் தொட்டுவிட்

டால் அவர் 'பட்டவராகி' விடுவார். ஏற்கனவே, விரட்டி வந்தவர் பழமேறியவருடன் சேர்ந்து ஓடுவார். அல்லது ஓடு பவரில் எல்லோரையும் தொட்டுவிட்டால் முதலில் தொடப் பட்டவர் 'பட்டவராக' வேண்டும்.

விதிமுறைகள் அதிகம் சேராத எளிமையான இவ்விளையாட் டினை ஏழுவயதிற்கு மேற்பட்ட சிறுவர் சிறுமியர் தனித்தனி யாகவோ அல்லது சேர்ந்தோ விளையாடுவர்.

விரைந்து ஓடுவதற்கான பயிற்சியும், ஓடுபவரைப் பிடிக்கும் பயிற்சியும் இவ்விளையாட்டின் பயனாய் அமைகிறதென்லாம்.

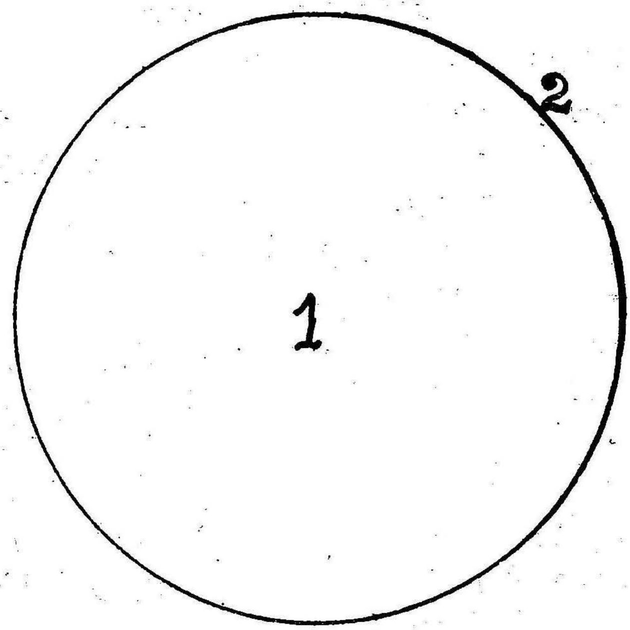
24. குரங்கு விளையாட்டு

பொதுவாகக் குரங்குகளைச் சீண்டினால் அவை வெகுண்டு துரத்தும் இயல்புடையன. அதற்காகக் 'குரங்கோடு விளை யாடாதே' என்று பெரியோரும் அடிக்கடி குறிப்பிடுவதைக் காணலாம். அவ்வாறு விளையாடினால் கடித்தோ அல்லது வேறுவகையிலோ அவை துன்பம் விளைவிக்கும். இவ்வியற்கை நிகழ்ச்சியினைத் தொட்டுவிளையாட்டுடன் இணைத்துப் பார்த்த தால் இவ்விளையாட்டும் எழுந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

'பட்டவர்' ஒருவர் நடுவே உட்கார்ந்திருக்க மற்றவரெல் லாம் அவரைச் சுற்றி வருவர். பட்டவர் 'குரங்கென' அழைக்கப் படுகிறார். குரங்காக இருப்பவர்க்கும் சுற்றி வருபவர்க்கும் இடையே உரையாடல் நிகழும்.

'குரங்கே! குரங்கே! மணி எத்தனை?' என்று கேட்பர். குரங்காக இருப்பவர் 'ஒன்று' என்று சொல்வார். இவ்வாறு 'பத்துமணி' வரைக்கும் சொல்லிவிட்டு மற்றவரெல்லாம் ஓடி விடுவார். குரங்காக இருப்பவர் அவர்களையெல்லாம் ஓடிப் போய்த் தொடுதல் வேண்டும்.

யார் தொடப்படுகின்றனரோ அவர் அடுத்தமுறை 'குரங் காக' இருக்கவேண்டும். தொட்டு விளையாட்டின் செய்கையே இவ்விளையாட்டிலும் இடம்பெற, பட்டவரைக் 'குரங்கு' என்று அழைக்கப்படுவதுகொண்டு 'குரங்கு விளையாட்டென்று' அழைக் கப்படுகிறது.



1. பட்டவர் (குரங்கு) 2. பழமேறியவர் (சுற்றிவருபவர்)

25. உயிரெழுப்பி

தொடவருபவரிடமிருந்து தப்பிப்பதற்காக உட்கார்ந்து கொள்ளுதலும் உண்டு. இவர் மறுபடியும் எழுந்து ஓடவேண்டு மென்றால் ஓடிக்கொண்டிருப்பவரில் யாராவது ஒருவர் வந்து தொடவேண்டும். அஃதாவது, உட்கார்ந்தவர் 'இறந்தவர்' போலக் கருதப்படுகிறார். இறந்தவர்க்கு உயிர் கிடைத்தால் தான் அவர் பிழைத்து எழுந்து ஓட இயலும். எனவே, விளை யாட்டில் கலந்து ஓடிக்கொண்டிருப்பவர் உட்கார்ந்திருப்பவரைத் தொட வேண்டும். இதற்கு 'உயிரெழுப்பி' என்று கூறப்படு கிறது.

விளையாடுபவர் தங்களுக்குள் ஒருவரைப் 'பட்டவராகத்' தேர்ந்தெடுப்பர் (சாட் பூட் த்ரி முறையில்) பழமேறியவர் ஓட. பட்டவர் ஒருவர்விரட்டிச் செல்லுதல் வேண்டும். மிகச்சமீபத்தில் வந்துவிட்டால் அல்லதுதொட்டுவிடுவார் என்ற நிலை இருந்தால் தப்பிப்பதற்காக உட்கார்ந்துகொள்வர். உட்கார்ந்துவிடின் பட்டவர் தொடக் கூடாது.ஓடுபவர் யாராவது வந்து உட்கார்ந் திருப்பவரைத் தொட்டால்தான் அவர் இயக்கம் பெறஇயலும். ஓடும்போது யாராவது தொடப்பட்டுவிட்டால் அவர் பட்டவ

ராகிவிடுகிறார். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறிமாறித் தொடர்ந்து நிகழும்.

தொடுவது இவ்விளையாட்டின் மைய நோக்காக அமைந் திருக்கிறது. தொடுவதைத் தவிர்க்க உட்கார்ந்துவிடுதல் புது விதிமுறையாக உள்ளது.

மதநம்பிக்கையில் பேய்பிசாசுகள் விரட்டிவருவதாக நினைத் தால் அதனைத்தவிர்க்க உட்கார்ந்து கொண்டு வட்டமான கோட்டினைக் கிழித்துக்கொள்ள வேண்டும் என்ற முறை உண்டு. அதாவது வட்டம் திருமாலின் சங்குச்சக்கரத்தினைக் குறிப்பதாக நம்பிக்கை.இவ்வடிப்படையில் விரட்டிவருபவரிடமிருந்து தப்பிக்க வேண்டுமென்பதற்காக உட்காரும் முறை தோன்றியிருக்கலாம்.

செயலிழந்து நிற்பவர்க்கு உதவி செய்யவேண்டும் என்ற மனப்பான்மை சிறுவர்மனத்தில் எழுவதற்கு இவ்விளையாட்டு வாய்ப்பாயிருக்கிறதெனலாம்.

26. உயிர் கொடுத்து

'ஒற்றுமை' சிறந்த வலிமையுடையது என்பதனை வலியுறுத் துவதாய் இவ்விளையாட்டு அமைந்திருக்கிறது. 'பட்டவர்' தொடவரும்போது 'உயிர்...உயிர்...' என்று கூறினால் இன்னொருவர் ஓடிவந்து சேர்ந்துகொள்வார். இரண்டுபேர் சேர்ந்துகொண்டால் 'பட்டவரால்' தொட இயலாது. இம் முறையினைக் கொண்டு இவ்விளையாட்டு 'உயிர் கொடுத்து' எனப் பெயர் பெற்றதாகலாம். தனித்திருப்பவரையே 'பட்டவ ரால்' தொட இயலும். அவ்வாறு தொடப்பட்டுவிட்டால் அவர் 'பட்டவராகி' விரட்டி வருதல் வேண்டும்.

'உயிரெழுப்பி' என்ற விளையாட்டுடன் இதனையும் இணைத்துப் பார்க்கலாம். முன்னதில் செயலிழந்த ஒருவரை உயிர்ப்பிக்க வேண்டியிருக்கிறது. பின்னதில் ஆபத்து நிலையில் இருப்பவரைக் காப்பாற்ற வேண்டியிருக்கிறது.

ஒற்றுமையுணர்ச்சியும், ஆபத்துக் காலத்தில் பிறர்க்குதவ வேண்டுமென்ற மனப்பாங்கும் இவ்விளையாட்டின் மூலம் வளர் கிறதெனலாம்.

27. கல்லா? மண்ணா?

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் தங்களுக்குள் ஒரு பட்ட வரைத் தேர்ந்தெடுத்துக்கொள்வர். (கையினை இழுக்கும்

முறை) பட்டவரிடம் 'கல்லே வேண்டுமா? மண்ணே வேண்டுமா?' என்று பழமேறியவர் கேட்பர். அவர் எதனைக் கேட்கிறாரோ அதில் பழமேறியவர் நிற்கக் கூடாது.

காட்டாகப் பட்டவர் கல்லினைக் கேட்பதாகக் கொண்டால் பழமேறிய அனைவரும் மண்ணில் நிற்கவேண்டும். கல்லில் நிற்கக் கூடாது. அவ்வாறு நிற்பின் 'பட்டவர்' அவரைத் தொடலாம். பின் தொடப்பட்டவர் 'பட்டவர்' ஆவார். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறி மாறி நிகழும்.

தொட்டு விளையாட்டு புதுவகை விதியினைப் பெற்றுக் 'கல்லா மண்ணா' ஆட்டமாக உருவெடுத்தது எனலாம்.

28. கண்ணாமூச்சி

"கண்ணை மூடி விளையாடும் விளையாட்டுக்குக் கண்ணா மூச்சி என்ற பெயர் வழங்குகிறது. கண்ணை மூசுவதனால் இப் பெயர் பெற்றது; (மூசுதல் — மூடுதல்)"[1]

'தாய்ச்சி' யென்பவர் தலைமைப்பொறுப்பேற்று விளையாட்டினை நடத்துவர். விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவரெல்லாம் வரிசையாக நிற்க, 'தாய்ச்சியாக' இருப்பவர் பாடலைச் சொல்லிக் கொண்டு வருவார். பாடலின் இறுதிச்சொல் யார். மேல் முடிகிறதோ அவர் பழம். இம்முறையில் இறுதியில் ஒருவர் பட்டவராவார்.

" பச்சத் தவக்கடா பளபளங்க
பழனி பச்சான் — மினுமினுங்க
செங்கரட்டி — சிவத்தபிள்ளை
கிண்ணா வந்தான் — கிணுக்கட்டி
உடும்பு — துடுப்பு
மகா — சுகா
பால் — பறங்கி
எட்டுமன் — குட்டுமல் — ஐல்

ஐல்' என்று யார்மேல் முடிகிறதோ அவர் பழமேறியவராவார். இதனைத்தவிர, கீழ்க்கண்ட பாடலினையும் பயன்படுத்துவதுண்டு.

---

1. கி. வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம் (அமுதநிலையம் லிமிடெட், சென்னை-18, இரண்டாம் பதிப்பு, 195ɔ), ப. 43.

ஒருப்பத்தி — இருப்பத்தி
ஓரிய — மங்கலம்
சீப்பு — சினுக்குவலி
உங்கையா — பேரென்ன
முருக்கந்தண்டு தின்னவரே
முள்ளிச்சோறு குடிச்சவரே
தார் தார் — வாழைக்காய்
புதுப்புது மண்டபம்
பூமாதேவி கையெடு[2]

'பட்டவர்' கண்ணினைத் தாய்ச்சியாக இருப்பவர் மூடிக் கொள்ள பழமேறிய மற்றவரெல்லாம் ஓடி ஒளிந்து கொள்வர். மற்றவர் ஓடி ஒளிந்து கொள்வதற்காகத் 'தாய்ச்சியாக' இருப்பவர்க்கும் 'பட்டவர்க்கும்' இடையில் கீழ்க்கண்டவாறு உரையாடல் நிகழும்.

தாய்ச்சி : கண்ணா மூச்சாரே!
பட்டவர் : உம்...ம்...ம்...
தாய்ச்சி : எத்தனை முட்டையிட்டே?
பட்டவர் : மூணு முட்டையிட்டேன்.
தாய்ச்சி : ஒரு முட்டையைத் தின்னுப்புட்டு
ஒரு முட்டையைத் தண்ணியிலே போட்டுப்புட்டு
ஒரு முட்டையைக் கொண்டு வா.

மேற்கண்டவாறு கூறிமுடித்தவுடன் கண்ணினை விடுவிப்பர். 'பட்டவர்' அங்குமிங்கும் ஓடி ஒளிந்திருப்பவரைக் கண்டுபிடிக்க வேண்டும். ஒளிந்திருப்பவர் 'பட்டவர்க்குத்' தெரியாமல் ஓடி வந்து தாய்ச்சியைத் தொட்டு விட்டால் 'பட்டவரால்' அவரைத் தொட முடியாது. ஒளிந்திருப்பவரில் யாரையேனும் கண்டு பிடித்துத் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர் கண்ணினை மூட வேண்டும். எவரையும் தொட முடியாவிட்டால் (எல்லோரும் மறைந்து வந்து தாய்ச்சியினைத் தொட்டதால்) அவரே திரும்ப கண்ணினை மூடவேண்டி வரும்.

சமுதாயத்திற்கு முரண்பட்ட செய்கையினைச் செய்பவர் ஒளியநேரிடுகிறது. அவரைக் கண்டு பிடித்துத் தண்டிக்க வேண்

2. நா. வானமாமலை (தொ. ஆ), தமிழர் நாட்டுப் பாடல்கள், (நியூ செஞ்சுரி புக் ஹவுஸ் பிரைவேட் லிமிடெட், சென்னை-98, இரண்டாம் பதிப்பு, 1977), ப. 144.

டியது அரசரின் கடமையாயிருந்தது. இவ்வடிப்படையில் ஒளி வதும், தேடுவதும்ஆகியஇவ்விளையாட்டு உருவெடுத்திருக்கலாம்

'பட்டவர்' பேய், பிசாசு இவைகளைக் குறிப்பதாகக் கொண் டால் அவைகளிடமிருந்து தப்பிக்க, பிறபொருளைத் தொடும் முறையில் 'தாய்ச்சி' யினைத் தொடுவதாகக் கொள்ளலாம்.

மறைவாக இருக்கும் பொருளை விழிப்புடன் தேடுவதற் கான பயிற்சி இவ்விளையாட்டின் பயனாய்க் கிடைக்கிறது.

29. கோட்டான் கோட்டான்

'கோட்டான்' என்ற பறவையினம் இரவு நேரத்தில் வெளிப் படும் இயல்புடையது. பகல் நேரத்தில் அது வெளிப்படுவது வழக்கமில்லை. தவறி வெளியே வந்துவிட்டால் மற்ற பறவை களெல்லாம் ஒன்று சேர்ந்து அதனைத் துன்புறுத்திக் கொன்று விடும். எனவே, தன் கூட்டினை விட்டுப் பகல் நேரத்தில் அப்பறவை வெளிக்கிளம்புவதில்லை. இச் செயல்பாட்டினைக் கொண்டு இவ்விளையாட்டு உருவாகியிருப்பதால் 'கோட்டான் கோட்டான்' என அழைக்கப்பட்டிருக்கலாம்.

பழமேறியவரெல்லாம் வட்டமான கோட்டிற்குள் நின்று கொள்ள, பட்டவர் சற்று தூரத்திலுள்ள எல்லைக் கோட்டில் நின்று கொள்வர். கீழ்க்கண்டவாறு உரையாடல் அமையும்.

பட்டவர் : கோட்டான்! கோட்டான்!

மற்றவர் : கோட்டுக்குள்ளே.

பட்டவர் : எத்தனைபேர்?

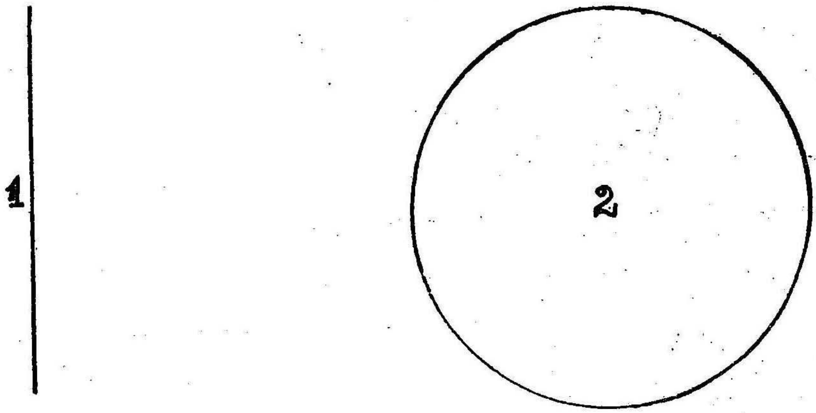
மற்றவர் : பத்துபேர் (பத்து என்று கூறுவது பொது வானது).

பட்டவர் : அவனை அடி, இவனை அடி
முருகனையும் சேர்த்துஅடி.

'பட்டவர்' வட்டத்திற்குள் நிற்பவரில் யார் பெயரையாவது குறிப்பிட்டு மேலே கண்டவாறு கூறியவுடன் 'முருகனை' மற்றவ ரெல்லாம் அடித்து வட்டத்திற்கு வெளியே தள்ளுவர்.

இப்பொழுது வட்டத்திற்கு வெளியே நிற்கும் இரண்டு பேரும் (பட்டவர், அடிபட்டு வெளிவந்தவர்) உள்ளிருப்பவரை

வெளியே இழுக்க முயல்வர். உள்ளிருப்பவர் வெளியே வர நேர்ந்தாலோ வெளியே இருப்பவர் உள்ளே வர நேர்ந்தாலோ அடிப்பர்.



1. பட்டவர் நிற்குமிடம்
2. பழமேறியவர் நிற்குமிடம்

உள்ளேயிருப்பவர் அனைவரையும் வெளியே இழுத்து விட்டால் விளையாட்டு முடிந்து விடும். மறுபடியும் 'பட்ட வரைத்' தேர்ந்தெடுத்து விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

பழமேறிக் கோட்டிற்குள் நிற்பவரைக் கோட்டானுடன் ஒப்பிடலாம். 'பட்டவர்' மற்ற பறவைகளைக் குறிப்பதாகக் கொள்ளலாம். கோட்டானுக்கும் மற்றபறவைகளுக்குமுள்ள இயற்கை முரண்பாட்டினை உணர்ந்து அதனடிப்படையாய் எழுந்த விளையாட்டாகக் கொள்ளலாம்.

30. பூப்பறிக்க வருகிறோம்

விளையாட்டிலிடம்பெறும் பாடலின் முதல்வரியினைக் கொண்டு இப்பெயர் அமைந்துள்ளதெனலாம்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் இரண்டு கட்சிகளாகச் செயல்படுவர். இருகட்சியினரும் எதிரெதிரே வரிசையாக நின்றுகொண்டு தங்கள் தங்கள் கட்சியினருடன் கைகோர்த்திருப்பர். நடுவே கோடொன்று வரையப்பட்டிருக்கும்.

இருகட்சியினர்க்குமிடையே கீழ்க்கண்டவாறு உரையாடல் நிகழும்.

கட்சி 1 : பூப்பறிக்க வருகிறோம்.
பூப்பறிக்க வருகிறோம்.

கட்சி 2 : எந்த மாசம் பறிக்கிறீர்கள்?
எந்த மாசம் பறிக்கிறீர்கள்?

கட்சி 1 : ஐப்பசி மாசம் பறிக்கிறோம்.
ஐப்பசி மாசம் பறிக்கிறோம்.

கட்சி 2 : எந்தப் பூவைப் பறிக்கிறீர்கள்?
எந்தப் பூவைப் பறிக்கிறீர்கள்?

கட்சி 1 : விஜிப் பூவைப் பறிக்கிறோம்.
விஜிப் பூவைப் பறிக்கிறோம்.

(எதிர்க் கட்சியினரில் யார் பெயரையாவது சொல்லலாம்.)

கட்சி 2 : யாரைவிட்டு அனுப்புகிறீர்?
யாரைவிட்டு அனுப்புகிறீர்?

கட்சி 1 : இராணியைவிட்டு அனுப்புகிறோம்.
இராணியைவிட்டு அனுப்புகிறோம்.

(தன் கட்சியினரில் யார் பெயரையாவது சொல்லலாம்.)

கட்சி 2 : சண்டை வரப்போகுது.
சண்டை வரப்போகுது.

கட்சி 1 : மண்டை உடையப்போகுது.
மண்டை உடையப்போகுது.

இத்துடன் பாடல் முடிந்து விடும். பாடலில் குறிப்பிட்ட பெயர்களை உடையவர்கள் நடுக்கோட்டிற்கு அப்புறமும் இப்புறமும் நின்றுகொள்வர். ஒருவர் கைபினை ஒருவர் பிடித்துக் கொண்டு தங்கள் தங்கள் பக்கம் இழுப்பர். யாராவது ஒருவர் இழுத்து விட்டால், இழுக்கப்பட்டவர் இழுக்கப்பட்ட கட்சியில் சேர்ந்து கொள்ளவேண்டும். முன்போல விளையாட்டு தொடர்ந்து நிகழும். எக்கட்சியில் ஆட்களே இல்லாமல் இருக்கின்றனரோ அக்கட்சியினர் தோற்றவராவார்.

உடல்திறன் தொடர்பான இவ்விளையாட்டு உரையாடல் வளர்ச்சிக்கும் காரணமாய் அமைகிறது.

31. மெல்லவந்து மெல்லப்போ

கண் கட்டப்பட்டவர்க்கு யார் வருவது என்பது தெரியாமல் இருக்க வேண்டுமென்பதற்காக 'மெல்லவந்து மெல்லப்போ' என்ற வரிகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. அவ்வடிப்படையில் அதுவே விளையாட்டின் பெயராகவும் வழங்குவதாயிற்று.

சிறுவர் இரண்டு கட்சியினராய்ப் பிரிந்து எதிரெதிரே வரிசையாக உட்கார்ந்து கொள்வர். கட்சித்தலைவர் அவரவர் கட்சியுறுப்பினர்க்கு ஒவ்வொரு பெயரினை மறைமுகமாகக் கூறுவர். (பூவின் பெயரினையோ, காயின் பெயரினையோ, கனியின் பெயரினையோ கொடுப்பது வழக்கம்)

x 1

—2

—3

x 4

1. தலைவர்—1.
2. கட்சி—1.
3. கட்சி—2.
4. தலைவர்—2.

ஒரு கட்சியின் தலைவர் எதிர்ப்புற வரிசைக்குச் சென்று தனக்கு விருப்பமான ஒருவரின் கண்ணினை மூடிக்கொண்டு கீழ்க்கண்ட பாடல்வரிகளைச் சொல்வார்:

மல்லிகைப்பூவே
மெல்ல வந்து
மெல்லப்போ.
மல்லிகைப்பூவே
மெல்ல வந்து
மெல்லப்போ.

'மல்லிகைப்பூ' என்று பெயர் வைக்கப்பட்டவர் மெதுவாக வந்து கண்மூடப்பட்டிருப்பவரைத் தலையில் மெதுவாக அடித்துவிட்டுத் தன் இடத்திற்குத் திரும்ப வந்துவிடுவார். பின் கண் திறக்கப்பட்டவுடன் எதிர்க்கட்சியில் யார் வந்து தன்னை அடித்தார் என்பதனைச் சரியாகச் சொல்லவேண்டும். சரியாகச் சொல்லிவிட்டால் அக்கட்சியினர் ஒரு வெற்றிஎண் பெற்றதாகக் கருதப்படுவர். இல்லையெனின் எதிர்க்கட்சிக்கு வெற்றிஎண்

கணக்கிடப்படும். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறி மாறி நிகழ்ந்து இறுதியில் அதிகவெற்றிஎண் பெற்றவர் வென்றவராக உறுதி செய்யப்படுவார்.

32. உருண்டை திரண்டை

ஒருவர் குனிந்திருக்க மற்றவரெல்லாம் தங்கள் கைகளைக் குனிந்திருப்பவர் மேல் வைக்க வேண்டும். விளையாட்டினைத் தலைமைப் பொறுப்பேற்று நடத்துபவர் கீழ்க்கண்ட பாடலைப் பாடிக்கொண்டு ஒவ்வொருவர் கையினையும் தொட்டுச்சென்று இறுதியில் யார் கையிலாவது தன் கையிலிருக்கும் சிறுகல்லினை வைத்து விடுவர்.

உருண்ட முத்து
திரண்ட முத்து
ஒய்யாரமான முத்து
தூத்துக்குடி முத்து
துவாரெண்டும் பட்டை.

குனிந்திருப்பவர் நிமிர்ந்து யார் கையில் கல்லிருக்கிறது என்று கண்டுபிடிக்க வேண்டும். சுற்றியிருப்பவர் ஒவ்வொருவரும் தங்களிடம் கல் இருப்பது போல நடித்துக்கொண்டு ‘உருண்டை திரண்டை’ என்று சொல்லிக்கொண்டே கையினைத் தேய்த்துக் காண்பிப்பார்.

நிமிர்ந்தவர் கல்வைத்திருப்பவரைக் கண்டுபிடித்துச்சொல்லி விட்டால் கல் வைத்திருந்தவர் குனிய வேண்டும். இல்லையெனில், குனிந்திருந்தவரே குனியவேண்டியிருக்கும்.

‘உருண்டமுத்து திரண்டமுத்து’ என்ற பாடலின் வரிகளைக் கொண்டும், இடையே ‘உருண்டை திரண்டை’யென்று சொல்லப் படுவதுகொண்டும் இவ்விளையாட்டு இப்பெயர் பெற்றதாகக் கருதலாம்.

தொடக்கத்தில் ‘முத்தினை’ வைத்து விளையாடியிருக்க லாம். முத்தின் உருவத்தினைச் சுட்டும் முகத்தான் உருண்டு, திரண்டு என்று கூறுவது கொண்டு அவ்வாறு நினைக்க ஏதுவாகிறது. பின், முத்தினை வைத்தாடும்வழக்கம் மறைந்து கல் வைத்தாடும் பழக்கம் ஏற்பட்டிருக்கலாம்.

33. எண் விளையாட்டு

மறைவாக எண்எழுதிக் கண்டுபிடித்து விளையாடும் விளை யாட்டாகையால் 'எண் விளையாட்டு' என்று அழைக்கப்படு கிறது.

ஒன்று முதல் பத்து எண்கள் வரைக்கும் எழுதப்பட்டு அதன் மொத்த எண்ணாக ஐம்பத்தைந்தும் எழுதப் பெற்றிருக்கும். மணலுள்ள பகுதியாய்இருந்தால் மணலிலும், தரையாக இருந் தால் மாக்கல்லின் உதவியாலும் எண்கள் எழுதப்பெறும்.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 = 55.

முதலில் ஆடநினைப்பவர் மேற்கண்ட எண்களில் ஏதாவது ஒன்றினை மறைவாக எழுதுவார். அடுத்து ஆட இருப்பவர் எந்த எண் மறைவாக எழுதப்பட்டிருக்கிறது என்று சொல்ல வேண்டும்.

அவர் குறித்து வைத்துள்ள எண்ணைச் சரியாகச் சொல்லும் வரை மற்ற எண்களைத் தங்கள் வெற்றி எண்களாகக் கணக் கிட்டு வருவார். சரியாகச் சொல்லிவிட்டால் அடுத்து ஆட இருப்பவர் ஒரு எண்ணை மறைமுகமாகக் குறிக்க முதலில் ஆடு பவர் சொல்லவேண்டும்.

ஐந்நூறு அல்லது ஆயிரம் வரை வந்தால் பழம் வைத்துக் கொள்வதாக ஆட்டின் தொடக்கத்திலேயே பேசியிருப்பர். அதன்படி யார் முதலில் அவ்வெண்ணை அடைகிறாரோ அவரே வென்றவராவார்.

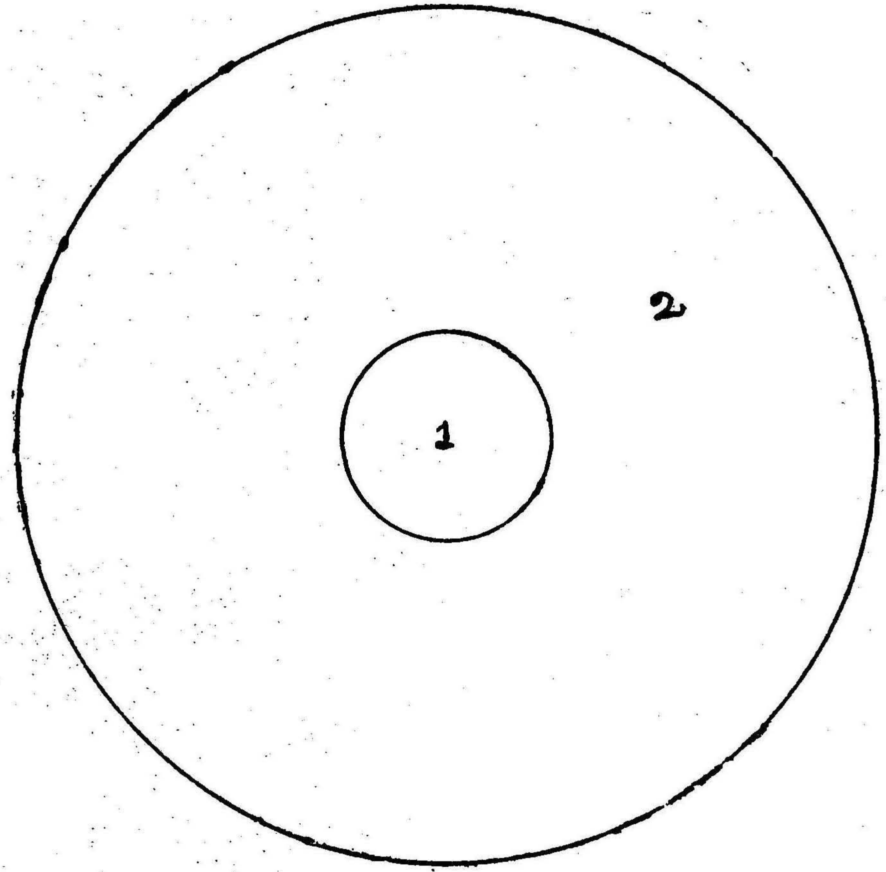
சிறுவர்க்கு எண்களைப் பற்றிய அறிவும், எண்களைக் கூட்டிச்செல்லும் விரைவும் இவ்விளையாட்டின் பயனாய் அமை கிறதெனலாம்.

34. நொண்டி

கால் ஊனமானவரையோ அல்லது கை ஊனமானவரையோ 'கால் நொண்டி' என்றும் 'கை நொண்டி' என்றும் அழைக்கப் படுவதை வழக்கில் காணலாம். கால் நொண்டியுள்ளவரைப் போல ஒரு காலினைப் பயன்படுத்தி ஆடுவது இவ் விளையாட்டின் முறையாக இருப்பதால் 'நொண்டி' யெனப் பெயர் பெற்ற தாகலாம்.

நொண்டி—1

கலந்து கொள்பவரின் எண்ணிக்கையில் வரையறையில்லை. தங்களில் ஒருவரை நொண்டியடித்து வருவதற்காகத் தேர்ந் தெடுத்துக் கொள்வர் (சாட் பூட் த்ரி முறையில்).



1. நொண்டியடிப்பவர் காலினையூன்றுமிடம்
2. பழமேறியவர் சுற்றுமிடம்.

பட்டத்தில் காட்டியுள்ளது போன்ற அரங்கு தரையில் வரையப்படும். பழமேறிய மற்றவர் அவ்வட்டத்திற்குள் ஓடுதல் வேண்டும். 'பட்டவர்' நொண்டியடித்துச் சென்று மற்றவரைத் தொடவேண்டும். தொடர்ந்து நொண்டியடிக்க முடியாவிட்டால் நடுவேயுள்ள சிறுவட்டக் கோட்டில் காலினையூன்றிக் கொள்ள லாம். எல்லோரும் தொடப்பட்டுவிட்டால் முதலில் தொடப் பட்டவர் நொண்டியடித்து வரவேண்டும். வட்ட அரங்கிற்கு வெளியே சென்றாலும், கோட்டினை மிதித்தாலும், நடுவேயுள்ள

வட்டத்தைத் தவிர வேறு இடங்களில் நொண்டியடிப்பவர் காலினையூன்றினாலும் விளையாட்டில் தவறியதாகக் கருதப்படும்.

நொண்டி—2

கலந்து கொள்பவர் இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரிந்து கொள்வர் (உத்தி பிடிக்கும் முறையில்). முன் வரைந்த அரங்கு இங்கும் பயன்படுத்தப்படும்.

ஒரு கட்சியினர் உள்ளேயும், இன்னொரு கட்சியினர் வெளியேயும் நின்று கொள்வர். (எச்சி ஒட்டு முறையின் மூலம் இதனை முடிவு செய்வர்). வெளியே இருப்பவர் ஒருவர் ஒருவராக நொண்டியடித்துச்சென்று உள்ளே இருப்பவரைத் தொட வேண்டும். ஒருவர் பலரைத் தொடலாம். இது அவரவர் திறமை யினைப் பொறுத்ததாகும்.

உள்நிற்பவர் அங்குமிங்கும் பிடிகொடுக்காமல் ஓடுவர், அவ்வாறு ஓடும்போது கோட்டை மிதிப்பினும், கோட்டிற்கு வெளியே கால் வைத்தாலும் தவறியவராவார். எனவே, விளையாட்டிலிருந்து வெளியேறி விட வேண்டும். இவ் விதியினை நொண்டியடித்து வருபவரும் கடைப்பிடித்தல் வேண்டும். ஒருவர் தன்னால் முடியாவிட்டால் வெளியே போய்க் காலினையூன்றிக் கொள்ள வேண்டும். அடுத்து அவர் கட்சியில் வேறொருவர் நொண்டியடித்து வரவேண்டும்.

வெளியே நிற்கும் கட்சியில் எல்லோரும் நொண்டியடித்தபின் அல்லது உள்ளே இருப்பவர் எல்லோரும் தொடப்பட்டபின் விளையாட்டு முடிவாகும். உள்ளே நிற்பவர் அனைவரும் தொடப்பட்டுவிட்டால் வெளியே நிற்பவர்க்கு வெற்றி. எஞ்சியிருப்பின் உள்ளே நிற்பவர் வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படும்.

நொண்டி—3 (பாப்பா நொண்டி)

பழமேறியவர் வட்டமான அரங்கிற்குள் நிற்க 'பட்டவர்' நொண்டியடிக்க வேண்டும். ஆனால் இங்கு நொண்டியடிக்கும் முறை முந்தையவைகளிலிருந்து மாறுபட்டு இருக்கிறது. சிறு குழந்தையின் நடையினைப் போல் குதித்துக் குதித்து நடக்க வேண்டும். அதன் காரணமாக இவ்விளையாட்டு 'பாப்பா

நொண்டியென' அழைக்கப்படுவதாகலாம். ஆடு முறை நொண்டி—1 வகையினைப் போல்தான் இருக்கிறது. சிறுவரை விட சிறுமியர் இவ்விளையாட்டில் அதிகம் பங்கேற்கின்றனர்.

நொண்டியாகவுள்ள ஒருவர்க்கு மற்றவரைப் போலத் தானும் விளையாட்டில் பங்கு பெறவேண்டும் என்றஅவா பிறந்திருக்கும். அவ்வவாவின் பயனாய்த் தொட்டு விளையாட்டில் அவர் பங்கு கொண்டிருக்கக் கூடும். அப்போது அவர் தன் நொண்டிக்காலோடு தான் விளையாடியிருக்க முடியும். பின்பு, இதனை நடித்தாடுதல் மூலம் நொண்டியென்ற விளையாட்டு தோன்றியிருக்கலாம்.

போர் வினையும் இதற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கக் கூடும். பகைவர்தம் வாளால் வெட்டுண்ட காலினை உடையவர் கீழே சாய்ந்து விடாமல் ஒரு காலினால் அங்குமிங்கும் ஓடிப் பகைவருடன் போரிட்டிருப்பர். போர் முடிந்து திரும்பிய காலத்துத் தன்போர் அனுபவத்தைச் சொல்லியிருப்பர். அதனைக் கொண்டு நடித்தாடுதல் முறையில் இவ்விளையாட்டு பிறந்திருக்கக் கூடும்.

ஒரு காலினால் வேகமாய் நடப்பதற்கான பயிற்சி இவ் விளையாட்டின் பயனாய் அமைகிறது. ஊனம் உடையவர் தாமும் தம்முடைய ஆற்றலைப் புலப்படுத்தலாம் என்ற ஊக்கம் வழங்கும் இயல்பும் இவ் விளையாட்டில் அமைந்திருக்கிறது.

35. கோழிக்கால்

காலொன்று துண்டிக்கப்பட்ட கோழி வேதனை தாளாமல், ஒரு காலினால் நடக்கவும் முடியாமல், சுற்றிச்சுற்றி வந்து இறுதியில் சோர்வடைந்து கீழே விழுந்திருக்கலாம். இச்செய்கை சிறுவர்தம் மனத்தினைக் கவர்ந்து அதனடிப்படையாய் எழுந்த விளையாட்டாக இதனைக் கொள்ளலாம். அக்காரணத்தினாலேயே 'கோழிக்கால்' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுவதாகலாம். ஏனெனில் ஒரு காலினைக் கொண்டு நடத்தும் விளையாட்டு 'நொண்டி' என்ற தனிப்பெயருடன் அழைக்கப்பட, இதனையும் நொண்டி என்று கூறாமல் வேறு பெயரிட்டு அழைப்பது அத்தகு சிந்தனைக்கு இடமளிக்கிறது.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் நொண்டியடித்துக் கொண்டே வேகமாகச் சுற்றவேண்டும். யார் இறுதி வரைக்கும் காலினையூன்றிக் கொள்ளாமல் சுற்றி வருகிறாரோ அவர் அவ் விளையாட்டில் வெற்றிபெற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

சுற்றிவருதல் என்ற செய்கையில் தலை சுற்றிவிடும். சோர்வடைந்து நிற்க இயலாமல் உட்கார்ந்து விடுவர். அவ்வாறிருக்க, ஒரு காலினால் வேகமாகச் சுற்றுதல் திறனுள்ள செய்கையென்று கூறலாம்.

36. நான்கு மூலைக்கல்

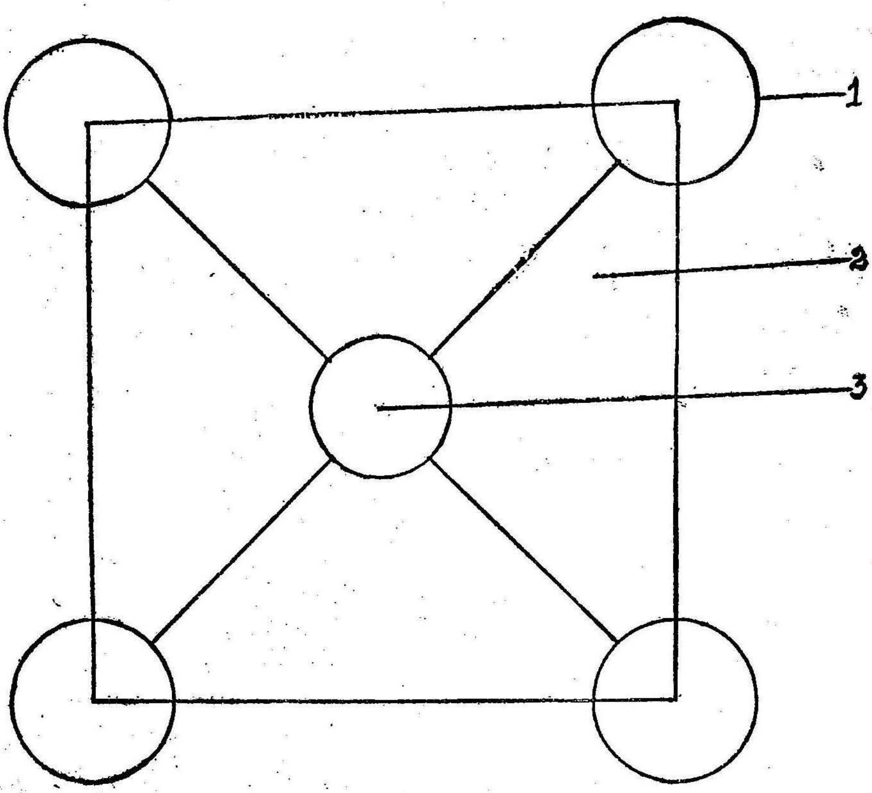
இவ் விளையாட்டிற்கென வரையப்படும் அரங்கில் நான்கு மூலைகள் இருக்கும். அந்நான்கு மூலையில் உள்ளவர்க்கும் ஒவ்வொரு கல்லாக நான்கு கற்கள் தேவைப்படும். 'ஆதலின், இவ் விளையாட்டு 'நான்கு மூலைக்கல்' என்ற பெயருடன் வழங்கப்படுகிறது.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் ஐவருள்ளும் ஒருவரைப் 'பட்டவராகத்' தேர்ந்தெடுப்பர் (சாட் பூட் த்ரி முறையில்).

அரங்கின் நடுவில் நான்கு கற்கள் வைக்கப்பட்டிருக்கும். பழமேறிய நால்வரும் ஆளுக்கொரு மூலையில் போய் நின்று கொள்வர். பட்டவர் அரங்கினுள்ளே சுற்றி வருதல் வேண்டும்.

மூலையில் நிற்பவர் நடுவில் இருக்கும் கற்களை எடுக்க முயல்வர். சுற்றி வருபவர் அதனை மறிப்பர். மூலையினை விட்டு வெளியே வந்தால் சுற்றிவருபவர் தொட்டுவிடுவார். அவ்வாறு தொடப்பட்டு விட்டால் தொடப்பட்டவர் 'பட்டவராகி' விடுவார். சுற்றி வருபவரிடம் பிடிபடாமல் நான்கு கற்களையும் எடுக்க முயலுவர். சமயத்தில் ஒருவரே நான்கு கற்களையும் எடுத்து விடுதலும் உண்டு. அவ்வாறு எடுத்தவர் மற்ற மூலைகளிலிருப்பவர்க்குக் கல்லினைச் சேர்க்க வேண்டும். அப்போதும் சுற்றிவருபவர் தடையாக இருப்பார். சமயம் பார்த்து ஒரு மூலையிலிருந்து இன்னொரு மூலைக்கு நகர்ந்தும், தூக்கியெறிந்தும் கற்களைச் சேர்த்துவிடுவர்.

மூலையிலுள்ள நால்வர்க்கும் கற்கள் வந்தடைந்து விட்டால் ஒரு ஆட்டம் முடிவுற்றதாகக் கருதப்படும். இவ்வாறு



1. மூலை.
2. சுற்றி வருமிடம்.
3. கல் வைக்குமிடம்.

மூன்றாட்டங்கள் நிகழும். மூன்று ஆட்டங்களிலும் 'பட்டவர்' தொடர்ந்து இருப்பின் 'காசிக்குப் போதல்' வேண்டும்.

பட்டவரைப் பின்புறம் கையினைச் சேர்க்கச்சொல்லி மற்ற நால்வரும் கையினைப் பிடித்துக் கொள்வர். பட்டவர் 'காசிக்குப் போறேன்' என்பார். மற்றவர் 'நானும் வர்ரேன்' என்பார். சற்று தூரம்சென்றவுடன் பிடித்திருந்தகையினை விட்டு விட்டு அனைவரும் மூலைக்கு வந்து நின்று கொள்வர். யாருக்கு மூலை கிடைக்கவில்லையோ அவர் 'பட்டவராவார்'. முன்போல விளையாட்டு மறுபடியும் தொடரும்.

பயனுள்ள பொருளைப் பிறர்க்குக் கிடைக்காதவாறு வைத்திருப்பவரிடமிருந்து பறித்து மற்றவர்க்கு வழங்கும் செய்கையினை இவ்விளையாட்டில் காணமுடிகிறது.

தங்களுக்குக் கிடைத்துவிட்டது என்ற எண்ணத்துடன் இராமல் மற்றவர்க்கும் கிடைக்க வேண்டும் என்ற ஒற்றுமை

யுணர்வு இவ்விளையாட்டின் பயிற்சியாய்க் கிடைக்கிற தெனலாம்.

37. எலியும் பூனையும்

இயற்கை முரண்பாட்டினையுணர்ந்து அதனடிப்படையில் எழுந்த விளையாட்டாக இதனைக் கொள்ளலாம். இயற்கையில் எலியும் பூனையும் முரண்பட்ட வாழ்க்கையினை உடையவை. ஒருவர் எலியாகவும் இன்னொருவர் பூனையாகவும் நடித்தாடப் படுதல் கொண்டு இவ்விளையாட்டும் 'எலியும் பூனையும்' என்று அழைக்கப்படுவதாயிற்று.

தொட்டு விளையாட்டின் செய்கை இவ்விளையாட்டிலும் ஆடுமுறையாக இருக்கக் காணலாம். எலியாக இருப்பவரைப் பூனையாக இருப்பவர் விரட்டித் தொடவேண்டும். அஃதாவது தொட்டுவருபவர்க்கும், பிடிபடாமல் ஓடுபவர்க்கும் இடையே அமைந்திருக்கும் முரண்பாட்டை இயற்கை முரண்பாட்டுடன் இணைத்துப் பார்க்கும் முறையினை இங்குக் காணமுடிகிறது.

விளையாட்டில் ஈடுபடுபவர் அனைவரும் கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு வட்டமாய்நிற்கவேண்டும். ஒருவர் எலியாக உள்ளே இருக்க, இன்னொருவர் பூனையாக வெளியே சுற்றி வருதல்வேண்டும். அப்போது பூனையாக இருப்பவர்க்கும், வட்ட மாக நிற்பவர்க்குமிடையே கீழ்க்கண்டவாறு உரையாடல் அமையும்.

பூனை: சுண்டெலியைப் பாத்தீங்களா?
மற்றவர்: ஆமாம்.
பூனை: வரலாமா?
மற்றவர்: வரக்கூடாது.

சுற்றிக் கொண்டிருக்கும் பூனை வட்டத்திற்குள் நுழைய முயலும். அவ்வமயம் கைகளைத் தாழ்த்தியோ அல்லது உயர்த் தியோ தடைசெய்வர். மீறிப் பூனை உள்ளே நுழைந்துவிட்டால் எலி ஓடுவதற்கு வழிகொடுப்பார். பூனை உள்ளேயே சுற்ற வேண்டும். உள்ளே போவதற்கும்,வெளியே வருவதற்கும் எலிக்கு மட்டும் வாய்ப்புண்டு. பூனையாக இருப்பவர் எலியினைத் தொட்டுவிட்டால் விளையாட்டு முடிந்துவிடும்.

எலியின் வாழ்க்கை வளையில் அமையும். அவ்வளையில் எலி வேகமாக நுழையும், வெளியேவரும். அவ்வடிப்படையில் எலியாக இருப்பவர் வட்டத்திற்குள் நிற்கிறார் எனலாம். வெளியே வருவதற்கும், உள்ளே நுழைவதற்கும் எலிக்கு மற்றவர் வாய்ப்புக் கொடுப்பதை இங்குக் கவனித்து நோக்கலாம்.

38. சோளக்கதிர்

பெரியோர் செய்யும் தொழிலை நடித்தாடுவதும் விளையாட்டில் இடம்பெறக்கூடிய செயலெனலாம். அத்தகு விளையாட்டுகள் தொழிற்குப் பயிற்சியாக அமைவன.

சோளநாற்று போடுவதிலிருந்து, கதிரை அறுவடை செய்வது வரையிலுமான செயல்களை இவ்விளையாட்டில்காணலாம். ஆதலின் விளையாட்டின் பெயரும் "சோளக்கதிர்" என்று அழைக்கப்படுகிறது.

நாற்றுப் பருவம்

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளும் சிறுவர், சிறுமியர் ஒழுங்கின்றி கூட்டமாக உட்கார்ந்திருப்பர். அதாவது நாற்றுள்ள பாத்தியினை இந்நிலைக்கு இணைத்து நடித்தாடுகின்றனர் எனலாம்.

நீர் இறைத்தல்

நீர் இறைப்பதற்கு மூன்று பேர்வேண்டும். இருவர் கை கோர்த்து நிற்க மூன்றாமவர் கோர்த்திருக்கும் பகுதியில் தன் காலினைவைத்து இரண்டு கைகளாலும் இருவர் தோள்பட்டையினைப் பிடிக்கவேண்டும். இந்நிலையில் முன்னும் பின்னும் நகர்ந்து நீர் இறைப்பர். இரு மாடுகளைப் பூட்டி உழவர் நீர் இறைப்பதுபோல இது அமைகின்றது.

நாற்றுப் பிடுங்குதல்

ஒழுங்கின்றி உட்கார்ந்திருக்கும் சிறுவர், சிறுமியரைத் தூக்கி வரிசையில் உட்காரவைப்பர். வரிசையாக உட்கார்த்திவிட்டால் 'நடவு ஆகிவிட்டது' என்று கூறப்படும்.

களை பிடுங்குதல்

வரிசையாக உட்கார்ந்திருப்பவர்க்கிடையே சென்று களைக் கொத்தினால் களைபிடுங்குவது போல இரண்டு சிறுமியர் நடிப்பார்.

களைவெட்டியபின், நீர் இறைப்பவர் நீர் இறைக்க, இன்னொருவர் பயிர்களுக்கிடையே நீர் பாய்ச்சுவது போல நடிப்பார்.

வளர்ச்சிப் பருவம்

நாற்றுக்கள் வளர ஆரம்பிக்கும். நாற்றாக இருப்பவர் உட்கார்ந்தும், குனிந்தும், நிமிர்ந்தும் படிப்படியான வளர்ச்சியினைக் காண்பிப்பார் கதிர்விட்டதற்கடையாளமாய் ஒரு கையினை உயர்த்தியும், கதிர் முற்றியதற்கடையாளமாய் இரு கைகளைச் சேர்த்தும் உயர்த்தியும் நடித்தாடுவர்.

கதிர் முற்றிவிட்டால் 'குருவிகளாக' நடிப்பவர் கதிர்களை நாசம்செய்ய அங்குமிங்கும் ஓடிவருவர். காவற்காரர் அதனைத் துரத்திவிடுவர்.

அறுவடை

அறுவடை செய்பவர் நின்றுகொண்டிருப்பவரின் கால்களை வெட்டிக்கொண்டே செல்வர். எல்லோரும் கீழே சாய்ந்தபின் கதிரைக் கோதுவதுபோல ஒருவர் பாவனை செய்வார். பின் கதிர்களைச் சுமந்து வருவதுபோல நடித்து இறுதியில் விளையாட்டு முடிந்துவிடும்.

பகல் முழுவதும் வேலை பார்த்துத் திரும்பும் உழவர் வீட்டுச் சிறுவர் சிறுமியரிடையே இவ்வளையாட்டு காணப்படுகிறது. பகலில் பார்த்த வேலையினை இரவில் மனமகிழ்ச்சிக்காக நடித்தாடுகின்றனர் எனலாம்.

ஒரு பயிரினை விதைப்பது முதல் அறுவடை செய்வது வரையிலான செயல்கள் இடம்பெறுவதால் அவர்தம் தொழிலுக்குப் பயிற்சிதருவதாக இவ்விளையாட்டு அமையும் எனலாம். இக்காலத்தில் பள்ளிகளின் மூலம் தொழிற்பயிற்சிக் கல்வி புகட்டப்படுவதுபோல பள்ளிகளையறியா உழவர் வீட்டுப்பிள்ளைகள் விளையாட்டின் மூலம் அத்தகு பயிற்சியினைப் பெறுகின்றனர்.

இவ்விளையாட்டில் குழு அமைப்பு இருக்கிறது. ஆனால் கட்சியாகப் பிரிந்து போட்டியுடன் செயல்படவில்லை. குழு அமைப்புள்ள விளையாட்டுகள் சிறுவர், சிறுமியரிடையே ஒற்றுமையினையேற்படுத்த ஏதுவாக இருக்கும். வெற்றி அல்லது தோல்விக்கு இங்கு இடமில்லை. முறைமாறாமல் அடுத்தடுத்த

செய்கைகளை நடித்தாடுவதே விளையாட்டின் நோக்கமாகவும் உள்ளது.

39. சிறுவீடு

'சோறாக்கி விளையாடுதல்' 'அப்பா அம்மா விளையாட்டு' 'பொண்ணு மாப்பிள்ளை விளையாட்டென்று' இடத்திற்குத் தகுந்தவாறு பல பெயர்களில் இவ்விளையாட்டு அழைக்கப்படுகிறது.

பெற்றோர்தம் வாழ்க்கையினைக் கவனித்தறிந்துநடித்தாடுதல் இவ்விளையாட்டின் சிறப்பியல்பாகும். இப்படித்தான் விளையாடவேண்டுமென்று ஆடுமுறையில் வரையறையேதுமில்லை. கவனித்தறியும் திறமையினைப்பொறுத்து விளையாடும் முறையும் மாறியமையலாம்.

வாழ்க்கையிலுள்ள பாத்திரங்களை விளையாட்டிலும் புகுத்தி விளையாடுகின்றனர். அப்பா, அம்மா, குழந்தைபோன்ற பாத்திரங்கள் முக்கியமானவையாகும். பணம் சம்பாதிப்பது கடைக்குப்போவது போன்ற வேலைகளைஅப்பாவாகஇருப்பவர் செய்யவேண்டும். வீட்டினைச் சுத்தமாக வைத்திருப்பது, சமையல்செய்வது போன்ற வேலைகளை அம்மாவாக நடிப்பவர் செய்தல்வேண்டும். இடையே அப்பாவிற்கும், அம்மாவிற்கும் கருத்துமுரண் ஏற்படுவதுண்டு. கீழ்க்கண்ட பாடல் கருத்துமுரணை அடிப்படையாகக் கொண்டு அமைந்திருப்பதைக் காணலாம்.

"நண்டே நண்டே சிறு
செங்கால் நண்டே
உசிரிருக்க ஓடிருக்க
உன்னைப் பிளந்து,
ஒரு குத்துப்புளியங்கா
தொவையல் வச்சி,
கன்னாங் கலத்தையும்
கழுவி வச்சி,
வருவான் வருவான்னு
வழிபார்த்தேன்
வராது போகவும்
வழிச்சுக்கிட்டேன் (தின்றுவிட்டேன்)

வந்தாண்டியம்மா மலைவயித்தன்
குத்தக் குத்த வந்தாண்டி
குரங்கு மூச்சி,
ஏலகிரியெல்லாம் கிடுகிடுக்க
எடுத்தாண்டி சிலுக்குத்தடியை
அடிக்க அடிக்க வந்தாண்டி
ஆனைவயித்தன்
அடிச்சிட்டுப் போகச் சொல்லு
னொப்பன் மவனை''[1]

'அப்பா, அம்மா' என்று முதன்மைப் பாத்திரங்களைக் கொண்டு நடித்தல் காரணமாக 'அப்பா அம்மா' என்ற பெயர் பெற்றது.

பெண் கேட்பது போலவும், மறுப்பதுபோலவும், பின் சம்மதிப்பதுபோலவும் விளையாடும் தன்மைநோக்கி'பொண்ணு மாப்பிளை' விளையாட்டென்று அழைக்கப்படுவதாகலாம்.

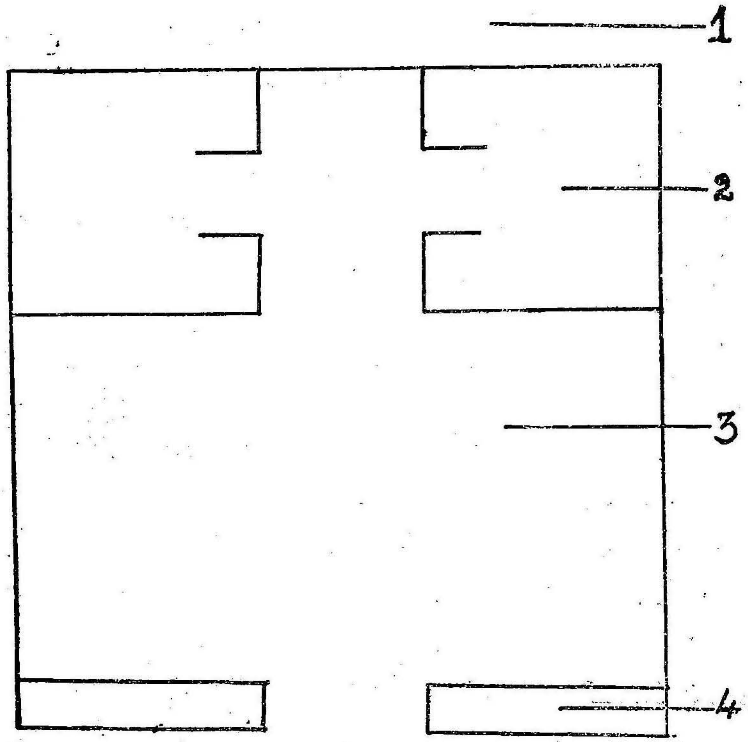
இவ்விளையாட்டில் கட்டப்படும் சிறுவீட்டின் அமைப் பொன்று படத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளது.

சிறுவீடு தெய்வநம்பிக்கையுடன் தொடர்புடையதாயிருக் கிறது. 'சிறுவீட்டுப் பொங்கல்' என்ற பெயரில் வழிபாடு செய்வதனை இன்றளவும் கிராமத்தில் காணலாம்.

கிராமத்திலொரு பழக்கத்தினைக் காணலாம். 'அம்மை நோய்' கண்டு சிறுவயதில் இறந்தவர்க்குக் கோவில்கட்டி வழி படுவது மரபாக உள்ளது. இதனைச் சிந்திக்கையில் சிறுமி யொருத்தி அகால மரணம் அடைந்திருக்கலாம். அச்சிறுமி சிறு வீடு கட்டி விளையாடுவதில் விருப்பமுடையவளாக இருந்திருக் கலாம். அச்சிறுமி இறந்தநாளன்று அவள் நினைவாக சிறுவீடு கட்டிப்பொங்கல் வைத்திருக்கலாம். இதுவே காலப்போக்கில் வழிபாடாகவும் மாறியிருக்கலாம். சிறுமியர் உள்ள வீட்டில் குறிப்பாகச் 'சிறுவீட்டுப் பொங்கல்' வைக்கவேண்டும். இல்லை யென்றால் குடும்பத்திற்கு நல்லதல்ல என்பது கிராமிய நம்பிக்கையாகவும் இருக்கிறது.

---

1. நா. வானமாமலை (தொ.ஆ), தமிழர் நாட்டுப் பாடல்கள், பக். 141-142.



1. கொல்லை.
2. சமையலறை.
3. முன்புறமுள்ள அறை.
4. திண்ணை.

போலச்செய்தல் விளையாட்டெனினும் நாடகத்தின் கூறுகளான நடித்தல், பாடல், உரையாடல், மெய்ப்பாடுகள் போன்றவைகள் இடம்பெறுகின்றன. இத்தகு விளையாட்டுகள் பிற்கால நாடகத்தின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம்.

வாழ்க்கைக்குப் பயிற்சிதரும் விளையாட்டாக இதனைக் கருத இடமுண்டு. வேலைகளைப் பகிர்ந்து (Division of labour) செயலாற்றும் இயல்பினைச் சிறுவயதில் சிறுவரோ, சிறுமியரோ புரிந்து கொள்வதற்கும் இவ்விளையாட்டு காரணமாயிருக்கிறது.

40. பூம்பூ புளியப்பூ

விளையாட்டிலிடம்பெறும் பாடல் வரியினைக் கொண்டு 'பூம்பூ புளியம்பூ' என்று அழைக்கப்படுகிறது. விளையாடும் முறையில் இடம்பெறும் பாடல்வரியினைக் கொண்டு நோக்கு கையில் சமுதாயத்தில் இடம்பெற்ற சாதாரண நிகழ்ச்சியொன்று இவ்விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருக்கக் கூடும் எனத் தோன்றுகிறது.

முகம்மதிய இனத்தினைச் சார்ந்தவரொருவரின் புளியந் தோப்பில் விளையாடச் சென்ற சிறுவரோ அல்லது சிறுமியரோ புளியங்காயினைப் பறித்துத் தின்றிருக்கக் கூடும். இதனையறிந்த உரிமைக்காரர் அச்சிறுவரைப் பிடித்து நிறுத்த, அச்சிறுவரின் பெற்றோர்க்கும், உரிமைக்காரர்க்கும் வாக்குவாதம் நடந்திருக்க வேண்டும். இச் செய்கை இவ்விளையாட்டில் எதிரொலிப்பதைக் காணலாம்.

சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டெனினும் சிறுமியர் இவ் விளையாட்டில் அதிகம் ஈடுபடுவர்.

சிறுமியரில் இருவர் கைகோர்த்து கையினைத் தூக்கி நிற்க, மற்றவர் இடையே நுழைந்து சுற்றிச் சுற்றி வருவர். அவ்வமயம் கைகோர்த்து நிற்பவர்க்கும், சுற்றிவருபவர்க்குமிடையே கீழ்க் கண்டவாறு பாடலிலேயே உரையாடல் நிகழும்.

சு. வ : பூம்பூ...!
கை. நி : புளியம்பூ!
சு. வ : காய்! காய்!
கை. நி : கன்னங்காய்!
சு. வ : கடைசியில் வர்ரவன(ள)
பூப்போட்டு பிடிச்சுக்க.

பாடலின் இறுதிவரி முடிவுற்றதும் கைகோர்த்திருப்பவர் கையினைத் தாழ்த்திக் கடைசியில் வருபவரைப் பிடித்துக் கொள்ள மறுபடியும் உரையாடல் தொடரும்.

சு. வ : பிள்ளையை எதுக்குப் புடிச்சே?
கை. நி : மண்ணை எதுக்கு மிதிச்சுச்சு?
சு. வ : மண்ணுக்கு மண் தர்ரேன்.
கை. நி : வேண்டாம்.

சு. வ : பொன்னுக்குப் பொன் தர்ரேன்.

கை. நி : வேண்டாம்.

சு. வ : அண்டா தர்ரேன், குண்டா தர்ரேன்
விடுடா துலுக்கா.

கை. நி : விடமாட்டேன் மலுக்கா.

இத்துடன் உரையாடல் முடிந்துவிடும். பின் கைகோர்த் திருப்பவர் 'யாரைக் கட்டிக் கொள்வாய்?' என்று சிக்கிக் கொண்டவரைப் பார்த்துக் கேட்பார். சிறுவராயிருந்தால் பொதுவாக 'மாமா மகளை' யென்றும், சிறுமியராயிருந்தால் வெட்கப்பட்டுக்கொண்டு சூரியனையோ, சந்திரனையோ சொல்வர். அவ்வாறு கூறிவிட்டால் அவரை விட்டுவிடவேண்டும்.

இறுதியில் 'தலைவியாக' இருப்பவர் பிடிபட்டுவிட்டால் எல்லோரும் கோர்த்திருக்கும் கைக்குள் நுழைய முயல்வர். எல்லோரும் நுழைவதால் கைகோர்த்திருப்பவர் தங்கள் கையினை விடுவித்து விடுவர். அத்துடன் விளையாட்டும் முடிவடைந்துவிடும்.

இதில் கைகோர்த்திருப்பவரைப் புளியமரத்துச் சொந்தக் காரராகவும், வரிசையில் வருபவரை புளியங்காய்ப் பறிக்கச் செல்பவராகவும், அவரை விடுவிக்க பெற்றோர் முயலுவதைப் போல மற்றவர் நிகழ்த்தும் உரையாடலையும் கொள்ளலாம்.

தன்னைச் சார்ந்த ஒருவர்க்குத் துன்பம் நேரிடின் அவரைக் காப்பாற்ற வேண்டுமென்ற உணர்வு இவ்விளையாட்டினால் வலுப்பெறுகிறது எனலாம்.

41. குலைகுலையாய் முந்திரிக்காய்

கிராமத்திலிடம் பெறும் தெருவோரத்து இரவுநேர விளையாட்டுகளில் இவ்விளையாட்டு முதன்மை இடம் பெறுகிறதெனலாம்.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் அனைவரும் வட்டமாக உட்கார்ந்துகொள்ள, வட்டத்திற்கு வெளியே கையில் சிறுதுணியுடன் ஒருவர் சுற்றிவர வேண்டும். உட்கார்ந்திருப்பவர்க்கும், வெளியே சுற்றிவருபவர்க்குமிடையே உரையாடல் நிகழும். சுற்றி வருபவர் சொல்வதற்கு முரண்பட்டதாய் மற்றவர் கூறுவர்.

சுற்றி வருபவர் : குலைகுலையாய் முந்திரிக்கா
உட்கார்ந்திருப்பவர் : நரி நரியாய் சுற்றிவா

சு. வ : ஊசி விழுந்துடுச்சு
உ. இ : ஊதி ஊதி எடுத்துக்க
சு. வ : பாசி விழுந்துடுச்சு
உ. இ : பார்த்துப் பார்த்து எடுத்துக்க
சு. வ : கப்பலோ கப்பல்
உ. இ : தூத்துக்குடி கப்பல்
சு. வ : மாங்கா மரத்திலே மாங்காய்
உ. இ : ஒன் வாயிலே தேங்காய்
சு. வ : தேங்கா மரத்திலே தேங்காய்
உ. இ : உன் வாயிலே சிரட்டை.

மேற்கண்ட உரையாடல் நிகழ்ந்து கொண்டிருக்கும்போதோ அல்லது முடியும்போதோ உட்கார்ந்திருப்பவரில் ஒருவரின் பின்புறத்தில் கையிலுள்ள துணியினைச் சுற்றிவருபவர் வைத்துவிடுவார். துணி வைக்கப்பட்டதனை உட்கார்ந்திருப்பவர் உணர்ந்திருந்தால் துணியினை எடுத்துக்கொண்டு சுற்றிவருபவரை அடிப்பதற்காக வருவார். சுற்றிவருபவர் ஓடிவந்து எழுந்தவர் இடத்தில் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். உட்கார்ந்திருப்பவர் துணி வைக்கப்பட்டதை உணராமலிருந்தால் சுற்றி வருபவர் துணியினை எடுத்து அவர் முதுகில் அடித்து எழுப்பவேண்டும். பின் எடுத்தவர் சுற்றிவர விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

உரையாடலில் இடம் பெறும் முதலடியினைக் கொண்டு விளையாட்டும் "குலைகுலையாய் முந்திரிக்கா" என்றழைக்கப்படுகிறது.

மேனாட்டுச் சிறுவர் விளையாட்டிலும் இத்தகு ஆடுமுறையினைக் கொண்ட விளையாட்டு காணப்படுகிறது. அவ்விளையாட்டு "Drop the Hand Kerchief" என்ற பெயருடன் வழங்கப்படுகிறது.

தனக்குப் பின்னால் என்ன நிகழ்கிறது என்பதனை விழிப்புடன் கவனிக்கும் பழக்கம் வீரர்க்கு அதிலும் குறிப்பாக ஒற்றர்க்குத் தேவைப்படுவதால் அதன் பயிற்சியால் இவ்விளையாட்டு எழுந்திருக்கலாம்.

இவ்விளையாட்டின் மூலம் சிறுவர்க்கு உரையாடல் பயிற்சியும், சிறு குழந்தையாக இருப்பின் நினைவாற்றலை வைத்துக் கொள்ளுவதற்கான பயிற்சியும் கிடைக்கிறதெனலாம்.

42. கொம்பரைக் கொம்பரை

விழிப்புடனும், சுறுசுறுப்புடனும் இயங்கக்கூடிய விளையாட்டென இதனைக் கூறலாம்.

சிறுவர் அல்லது சிறுமியர் வட்டமாக உட்கார்ந்துகொள்ள, ஒருவர் பாடலைச் சொல்லிக்கொண்டே தொடையினைத் தட்டுவார். அவர் சொன்ன வரியினைத் திருப்பிச் சொல்லியே மற்றவரும் தங்கள் தங்கள் தொடையினைத் தட்டவேண்டும்.

பாடலைப் பாடிவருபவர் கொம்புள்ள விலங்குகளின் பெயர்களையே கூறிவருவார். திடீரென்று மற்றவர் உணராதவகையில் கொம்பு இல்லாத விலங்கின் பெயரினைக் கூறிவிடுவார். மற்றவர் அவ்வமயம் தன் தொடையினைத் தட்டி விடக்கூடாது. தட்டிவிட்டால் அவர் பாடலைப் பாட முன்போல விளையாட்டு நீடிக்கும்.

கொம்பரை
கொம்பரை
மாட்டுக் கொம்பரை
ஆட்டுக் கொம்பரை
கழுதைக் கொம்பரை

கொம்புள்ள விலங்குகளைக் குறிப்பதாய்க் ‘கொம்பரை’ யென்ற சொல், பயன்படுத்தப்படுகிறது. இதுவே விளையாட்டின் பெயராகவும் அமைந்தது.

சிறுவர்க்கு, கொம்புள்ள விலங்குகளையும், கொம்பில்லாத விலங்குகளையும் பிரித்து அறிவதற்கு இவ்விளையாட்டு பெருமளவும் பயன்படுகிறது.

43. ஈசல் பிடித்தல்

மழைக்காலத்தில் ஈசல் பிடித்து விளையாடுதலென்பது சிறுவர் சிறுமியர்க்குப் பொழுதுபோக்கு விளையாட்டாக அமைகிறது.

ஈசல் பிடித்தலை விளையாட்டென்று கூறுவதற்குப் பல காரணங்கள் உள்ளன.

விளையாட்டில் பாடல் இடம்பெறுவதுபோல ஈசல் பிடித்த தலிலும் பாடல் இடம்பெறுகிறது.

'யார் அதிகம் ஈசல் பிடிப்பது?' என்ற நிலையில் போட்டி ஏற் படுவதுமுண்டு.

ஈசல் புற்றினைத் தேடும்போக்கில் கண்டுபிடிக்கும் இயல்பு இருக்கிறது.

புற்றிலிருந்து பறந்துசெல்லும் ஈசலைப் பிடிப்பதற்காக இங்குமங்கும் ஓடித்திரியும் முறையுமுண்டு.

வேடிக்கைக்காகச் சில ஒலிக் குறிப்புச் சொற்களைப் பயன் படுத்துவர்.

புற்றிலிருந்து ஈசல் வெளிவர வேண்டுமென்பதற்காகக் கீழ்க் கண்ட பாடலைப் பாடுவர்.

''ஈச ஈசலே
ஈசக் கரையானே

ஆத்தாளும் அப்பனும்
ஆத்தங்கரையிலே
செத்துக்கிடக்காக
சில்லாம்பாயைத் தூக்கிக்கிட்டு
சிலுக்குச் சிலுக்குன்னு ஓடிவா''

ஈசல் தொடர்ந்து வெளிவராமல் நின்றுவிட்டால் துளுவு... துளுவு... துளுவு... என்ற ஒலிக் குறிப்புச் சொல்லினைப் பயன் படுத்துவர்.

ஈசல் உணவுப் பொருளாகவும் பயன்படுத்தப்படும். ஆனால் அதனை மொத்தமாகப் பிடித்தல் இயலாது. ஏனெனில், புற்றி லிருந்து ஈசல் ஒவ்வொன்றாக வெளிவரும். எனவே பெரியோர் இச்செயலில் ஈடுபடமாட்டார். சிறுவர் விளையாட்டுப் போக்கில் பாடலைப்பாடிக்கொண்டும் ஓடிக்கொண்டும் ஈசலைப்பிடிப்பது வழக்கமாயிருக்கிறது.

4. சிறுவர் விளையாட்டு

44. மரங்கொத்தி

தொடவருபவரிடமிருந்து தப்பிக்கவேண்டுமெனில் பிறிதொரு பொருளினைத் தொட்டுவிட்டால் தொடமுடியாது. இவ்விதி தொட்டுவிளையாட்டில் புதிதாகச் சேர்க்கப்படும் விதியெனக் கூறலாம். இம்முறை இவ் விளையாட்டிலிடம் பெறுகிறது.

விளையாடுபவர் தங்களுக்குள் ஒரு'பட்டவரை' சாட் பூட் த்ரி முறையில் கண்டுபிடிப்பர். பட்டவர் பழமேறியவரை விரட்டிவந்து தொடுதல் வேண்டும். பட்டவரிடமிருந்து தப்பிக்க மரத்தில் ஏறிக்கொண்டோ அல்லது மரத்தினைத் தொட்டுக்கொண்டோ இருந்தால் 'பட்டவர்' தொடக்கூடாது. மரத்தினோடு தொடர்பில்லாத நிலையில் ஒருவர் தொடப்பட்டால் அவர் பட்டவராக வேண்டும். மறுபடியும் விளையாட்டு முன்போலத் தொடர்ந்து நிகழும்.

45. காயா? பழமா?

நீரில் நின்றுகொண்டு நீரினைச் சுண்டி விடுவர். சுண்டும்போது ஓசையெழுந்தால் 'பழமென்றும்', ஓசையெழாவிட்டால் 'காய்' என்றும் கூறுவது வழக்கம். அவ்வடிப்படையிலேயே விளையாட்டும் இப்பெயருடன் விளங்குகிறது.

இறுதியில் 'காயானவர்' நிற்க, மற்றவரெல்லாம் நீருக்குள் இறங்கிவிடுவர். காயானவர் பழமானவர்களை நோக்கிச் சென்று தொடவேண்டும்,

பழமானவர் நீருக்குள் ஆழ்ந்தும், வேகமாக நீந்தியும் செல்வார். அதற்குத் தகுந்தபடி 'காயானவரும்' விரைந்துசென்று தொடுதல் வேண்டும்.

யார் பிடிபடுகின்றனரோ அவரே அடுத்து தொட்டுவர வேண்டியிருக்கும். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறிமாறித் தொடர்ந்து நிகழும்.

நீரில் விளையாடப்பெறும் விளையாட்டாகையால் பெரிய கிணறுகளும், நீர் ஓடும் ஆறுகளும் இவ்விளையாட்டிற்குரிய ஆடுகளமாகும்.

இவ்விளையாட்டில் எல்லோரும் கலந்து கொள்ள இயலாது. நன்கு நீந்தப் பயின்றவர்கள் மட்டுமே விளையாடுதல் கூடும்.

நீருக்குள் மூழ்கியும், மிதந்தும் செல்லும் நீர்ப்பறவைகளின் செயல்கள் இவ்விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம்.

நீந்துவது உடற்பயிற்சி தரும் விளையாட்டாகும். எனவே இவ்விளையாட்டினை 'உடல் திறன் வளர்க்கும்' விளையாட்டாகக் கொள்ளலாம்.

46. சூ—விளையாட்டு

நாட்டுப்புறத்துச் சிறுவரால் 'சூ—விளையாட்டென்று, அழைக்கப் பெறும் இவ்விளையாட்டு நகரத்தாரால் 'கோ விளையாட்டென்று' அழைக்கப்படுகிறது.

"சடுகுடு விளையாட்டிற்கு அடுத்த நிலையில் பெருமை பெற்று விளங்குவது 'விரட்டித்தொடும்' ஆட்டமாகும். (The game of Chase)."[1]

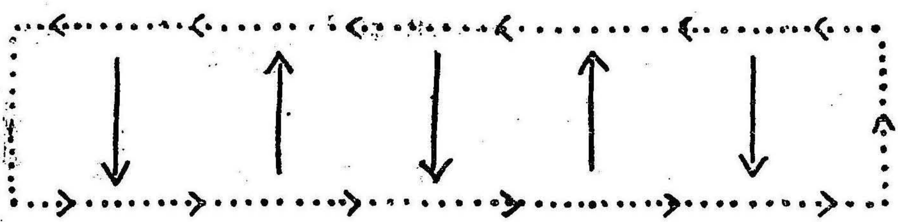
விளையாடும் சிறுவர் இருகட்சியினராய்ப் பிரிந்துகொள்வர். எக்கட்சியினர் உட்காருவது என்பதனைக் கண்டறிந்து (எச்சி ஒட்டு முறையில்) அக்கட்சியினர் ஒருவர் தவிரப் பிறர் உட்கார்ந்து கொள்வர்.

உட்கார்ந்திருப்பவர் ஒரே பக்கம் திரும்பி உட்காராமல் வேறு வேறு பக்கம் திரும்பி உட்கார்ந்திருப்பார். காட்டாக,

1. எஸ். நவராஜ் செல்லையா, விளையாட்டுகளின் வரலாறும், வழி முறைகளும்,

ஒருவர் கிழக்கு நோக்கி உட்கார்ந்தாரெனின் மற்றவர் மேற்கு நோக்கி உட்காருதல் வேண்டும்.

உட்கார்ந்திருக்கும் கட்சியில் ஒருவர் ஓடுங்கட்சியினரை விரட்டித் தொடுவார். வரிசையின் இடையிலோ, போன திசையினைவிடுத்துத் திரும்பியோ தொட்டுவருபவர் செல்லுதல் இயலாது.



தொட்டுவருபவர் தன்னால் தொடமுடியாவிட்டால் உட்கார்ந்திருப்பவரில் யார் பின்னாலாவது நின்று கொண்டு 'சூ' என்று சொல்ல வேண்டும். 'சூ' என்று சொல்லப்பட்டவர் எழுந்து ஓட அவ்விடத்தில் அவர் உட்கார்ந்து கொள்வார்.

ஓடுங்கட்சியாரில் அனைவரும் தொடப்பட்டுவிடின் அடுத்து அக்கட்சியினர் உட்கார வேண்டும். உட்கார்ந்திருந்த கட்சியினர் ஓடவேண்டும்.

எழுப்பும் போது 'சூ' என்று சொல்வதற்குப் பதிலாக 'கோ' (௭௦) என்று சொல்வது பள்ளிக்கூடத்துச் சிறுவர் விளையாட்டாகும்.

இவ் விளையாட்டின் தோற்றத்திற்கு வேட்டை வினை காரணமாயமைந்திருக்கலாம். ஓடுங்கட்சியினரை வேட்டை விலங்காகவும், விரட்டி வரும் கட்சியினரை வேட்டைக் காரராகவும் இணைத்துப் பார்க்கலாம். தன்னால் தொட இயலாவிட்டால் 'சூ' என்று சொல்லி வேறொருவரை எழுப்புவது தனக்குக் கிடைக்காத வேட்டையை வேட்டைநாய் கொண்டு வேட்டையாடும் செய்கையுடன் ஒப்பிட்டுப் பார்க்கலாம்.

நாயினை எழுப்பி ஒருவரைக் கடிக்கச் செய்யவேண்டுமென்றால் 'சூ...சூ' என்று சொல்வதனை இன்றளவும்

வழக்கத்தில் காணலாம். இதனைச் சான்றாகக் கொண்டு நோக்குமிடத்து வேட்டை நாயினைப் பயன்படுத்தவும் இவ்வொலியினைப் பயன்படுத்தியிருக்க வேண்டுமென்பது புலனாகிறது.

தன்னை நோக்கி வரும் ஆபத்தில் பிடிபடாமல் விரைந்து தப்பித்துக் கொள்வதற்கான பயிற்சி இவ் விளையாட்டில் அமைந்துள்ளதெனலாம்.

47. பூச்சி விளையாட்டு

நிலாக் காலத்துச் சிறுவர் விளையாட்டுகளில் 'பூச்சி' விளையாட்டும் ஒன்று. இதில் 'தொட்டு விளையாட்டின்' ஆடு முறை காணப்படுகிறது என்றாலும் சற்று மாறுபட்டு விளங்குகிறது.

'பட்டவர்' நிலவொளியில் நிற்க, மற்றவர் நிலவொளிபடாத இருண்ட பகுதியில் நின்று கொள்வார்.

இருண்ட பகுதியினை விடுத்து நிலவொளிபடும் பகுதியில் மற்றவர் வந்தால் அவர் 'பூச்சி' (நிழல்) தரையில் விழும். அவ்வமயம் 'பட்டவர்' தொட்டு விடலாம். பூச்சி. நிலத்தில் விழாமலிருக்கும் வகையில் தொடுதல் இயலாது. 'பூச்சி' நிலத்தில் விழுந்து 'பட்டவரால்' தொடப்பட்டு விட்டால் அவர் 'பட்டவராகி' விடுவார். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறிமாறி நிகழும்.

48. கல்லுக்குச்சி

'பட்டவரின்' பிடியிலிருந்து தப்பிப்பதற்காகக் குச்சியினைக் கொண்டு கல்லினைத் தொடுதல் விளையாட்டு முறையில் இடம் பெற்றுள்ளது. அதன் பொருட்டாக 'கல்லுக்குச்சி'யென்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுகிறது.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளும் ஒவ்வொரு சிறுவரும் ஒவ்வொரு நீளமான குச்சியினை வைத்திருத்தல் வேண்டும். வட்டமான கோட்டிற்குள் நின்று கொண்டு ஒரு காலினைத் தூக்கி உள் வழியாகக் குச்சியினைத் தூரத்தில் எறிய வேண்டும். வட்டத்திற்கருகில் யாருடைய குச்சி விழுகிறதோ அவர் 'பட்டவர்' ஆவார்,

'பட்டவர்' தம் குச்சியினைத் தூக்கிப் பிடித்து நிற்க பழமேறியவரில் தலைவர் போல் இருப்பவர் தம் குச்சியால் அதனைத்தட்டி விடவேண்டும். பின் 'பட்டவர்' பழமேறியவரைத் தொடுவதற்காக வர, அவர் அங்குமிங்கும் ஓடிக் கொண்டிருப்பார். இறுதியில் தொடப்படும் நிலைவந்தால் கையிலுள்ள குச்சியினைக் கல்லில் வைத்துக் கொள்ளலாம். குச்சியினால் கல்லினைத் தொடாதநிலையில்'பட்டவர்' மற்றவரைத் தொட்டு விடுவதானால் தொடப்பட்டவரே 'பட்டவராகி' விடுவார். அவ்வாறு தொடப்பட்டு விட்டால் 'பட்டவர்' விழுந்து கிடக்கும் தன் குச்சியினை எச்சியால் உமிழ்ந்து அங்கிருந்து வட்டக்கோடு வரைக்கும் நொண்டியடித்து வரவேண்டும். நொண்யடித்து வருகையில் மூன்றுதடவை காலினையூன்றிக் கொள்ளலாம்.

ஒருவர் ஓட இன்னொருவர் அவரை விரட்டித் தொடுதல் 'தொட்டு விளையாட்டின்' செய்கையாகும்.

தொட வரும் போது தப்பிப்பதற்காகக் கல்லில் குச்சியினை வைக்கும் செய்கை 'கல்லா? மண்ணா?' விளையாட்டுடன் தொடர்புடைய தெனலாம்.

குச்சி விழுந்த இடத்திலிருந்து வட்டம் வரைக்கும் நொண்டியடித்து வருதல் 'நொண்டி' விளையாட்டுடன் இணைத்துப் பார்க்கக் கூடிய செய்கையாக உள்ளது.

இம் மூன்று விளையாட்டுகளின் செய்கைகளும் ஒருங்கிணைந்து இவ் விளையாட்டு உருப்பெற்றதாகக் கொள்ளலாம்.

49. காக்காக் குஞ்சு

மரத்தின் கிளைகளுக்கிடையே 'காகம்' கூடு கட்டும் இயல்புடையது. சாதாரண நாட்களில் கூட்டுக்குப் பக்கத்தில் சென்றால் அப்பறவை ஒன்றும் செய்யாது. அக்கூட்டில் 'குஞ்சு' இருக்கும் காலத்தில் யாராவது மரம் ஏறினால் அப்பறவை கொத்துவதற்குப் பறந்துவரும். பல பறவைகள் ஒன்று சேர்ந்தும் வரும். ஏனெனில் குஞ்சிற்கு ஆபத்து என்ற காரணத்தினாலேயே அப்பறவைகள் அவ்வாறு செய்கின்றன எனலாம். இதனைத் தற்பொழுதும் கிராமியப் பகுதிகளில் காணலாம். இச்செய்கை இவ் விளையாட்டிலும் பிரதிபலிக்கிறது எனலாம். இதனடிப்படையில் இப்பெயரினை இணைத்துப் பார்ப்பின் பொருத்தமுடையதாய் அமைவதைக் காணலாம்.

மரங்களடர்ந்த தோப்புப் பகுதியில் இவ் விளையாட்டு நடைபெறும். விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளும் சிறுவர் தங்களுக்குள் ஒருவரைப் 'பட்டவராகத்' தேர்ந்தெடுப்பர் (சாட், பூட், த்ரி முறையில்).

பழமேறியவரில் தலைவர் போல இருப்பவர் தவிர மற்றவ ரெல்லாம் பக்கத்திலுள்ள மரங்களில் ஏறிக் கொள்வர். தலைவராக இருப்பவர் எல்லோரும் ஏறியபின் கையிலுள்ள குச்சியினைத் தூர எறிவார். எறிந்துவிட்டு மரத்தில் ஏறிவிடுவார். 'பட்டவர்' தூக்கி எறியப்பட்ட குச்சியினை எடுத்துவந்து தரையில் வரையப்பட்டிருக்கும் வட்டத்திற்குள் வைத்துவிட்டுப் பழமேறியவரைத் தொடுவதற்காக மரத்திலேறுவார். மரமேறி யவர் உயரஉயர ஏறியும் மரத்திற்கு மரம் தாவியும் 'பட்டவர்' கையில் சிக்காமல் தப்பித்துக் கொண்டிருப்பர். பழமேறியவரில் யாராவது ஒருவர் மரத்திலிருந்து குதித்து வட்டத்திலிருக்கும் குச்சியினைத் தூரத் தூக்கியெறிந்து விட்டால் 'பட்டவர்' மரத்திலிருந்து கீழே இறங்கி வந்து விட வேண்டும். மறுபடியும் அக்குச்சியினை எடுத்துவந்து வட்டத்திற்குள் வைத்த பின்னரே தொடுவதற்குப் போகவேண்டும்.

மரத்தில் ஏறியவரைப் 'பட்டவர்' விரைந்து ஏறித் தொட்டு விட்டாலோ குச்சியினை வட்டத்திலிருந்து எடுப்பதற்குள் தொட்டு விட்டாலோ தொடப்பட்டவர் பட்டவராகிறார். ஆட்டம் முன்போலத் தொடர்ந்து மாறிமாறி நிகழும்.

மரத்திலேறுபவர் குஞ்சிற்குத் தீங்கு விளைவிக்கச் செல்பவ ராகவும், பட்டு வருபவரைக் காகமாகவும் கொண்டு பார்த்தால் இவ் விளையாட்டின் போலச் செய்தல் தன்மை விளங்கும்.

இவ் விளையாட்டு 'அணிற் பிள்ளை' யெனவும் 'மரக் குரங்கு' எனவும் அழைக்கப்படுதல் உண்டு. அஃதாவது மரத்திற்கு மரம் தாவி விளையாடும் இயல்பு கொண்டு அப்பெயர் பெற்றிருக் கலாம்.

இவ் விளையாட்டினால் விரைந்து மரமேறும் பயிற்சியும், ஒரு இடத்திலிருந்து இன்னொருஇடத்திற்குத் தாவிபழகும் பயிற்சியும் கிடைக்கிறதெனலாம். தங்களுடன் சேர்ந்தவர் ஆபத்திலிருப்பின் அவர்களைக் காப்பாற்ற வேண்டும் என்ற எண்ணம் சிறுவர்க்கு வளர இவ்விளையாட்டுக் காரணமாய் அமைவதனைக் காணலாம்,

50. காக்காக் கம்பு

'பட்டவர்' வைத்திருக்கும் குச்சிக்குக் 'காக்காக் கம்பு' என்று பெயர். அக்குச்சியினைத் தள்ளி விளையாடுவதால் இவ்விளை யாட்டும் 'காக்காக் கம்பு' என்றாயிற்று.

காகம் சிறுசிறு குச்சிகளைக் கொண்டு தன் கூட்டினைக் கட்டும். இக்கூட்டினைக் கலைப்பது கிராமியச் சிறுவர்க்குப் பொழுதுபோக்குச் செய்கையாகும். தன் கூடு கலைக்கப்படுவது கண்டு காகம் அங்குமிங்கும் பறந்து தன் கூரிய அலகினால் கொத் துவதற்கு வரும். காகம் தொடர்ந்து கரையும் சத்தம் கேட்டுப் பல பறவைகள் ஒன்று சேர்ந்து கொள்ளும். காகம் கூட்டிற்காக வைத்திருக்கும் சிறுகம்பினை எடுப்பதால் வெகுண்டு தாக்க வரு கிறது. இச்செய்கையின் அடிப்படையில் இவ்விளையாட்டும் எழுந்த காரணத்தினால் 'காக்காக் கம்பு' என்ற பெயர் பெற்ற தாகலாம்.

சிறுவர் பலர் ஒன்று சேர்ந்து தமக்குள் ஒரு பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுப்பர். (சாட் பூட் த்ரி முறையில்) விளையாட்டில் பங்குகொள்வோர் அனைவரும் தங்களுக்கென ஒரு நீளமான குச்சியினை வைத்திருக்க வேண்டும். 'பட்டவர்' தனக்குரிய நீளக் கம்பினைத் தலைக்குமேல் உயர்த்திப் பிடிக்க பழமேறியவரில் தலைமைப் பொறுப்பு ஏற்றுள்ள ஒருவர் தன் குச்சியால் தட்டி விடுவார். 'பட்டவரின்' குச்சி தற்பொழுது கீழேயிருக்கும். பழ மேறியவர் தங்கள் தங்கள் குச்சியால் கீழே கிடக்கும் 'பட்ட வரின், கம்பினைத் தள்ள முற்படுவார். 'பட்டவர்' அவ்வாறு தள்ளுபவரைத் தொடமுயலுவார். தொடுவதற்குள் தங்கள் குச்சியினை அருகிலுள்ள கல்லில் வைத்துவிட்டால் தொட முடி யாது.

கல்லினைத் தவிர வேறுபொருள் மீது குச்சியினை வைப்ப தில்லை. காட்டாகச் செங்கல்லின் மீது வைத்தால் அது தண்ணீ ரில் கரைந்துவிடும் என ஒதுக்கி விடுவதுண்டு. குச்சியினைத் தள்ளும் போது பட்டவர் தொட்டு விட்டால் அவர் பட்டவராகி விடுகிறார். குச்சியினைத் தள்ளும் போது தூக்கித் தள்ளி விட் டால் குச்சியினைப் பட்டவர் பிடித்து விடுவதுண்டு. இவ்வாறு பிடித்து விட்டாலும் தள்ளியவர் பட்டவராகி விடுவார்.

'பட்டவரைக்' காகத்துடன் ஒப்பிடலாம். 'பட்டவர்' கையி லிருக்கும் கம்பினைப் பறவையின் கூட்டிலுள்ள கம்புடன்

இணைத்து நோக்கலாம். பழமேறிய மற்றவர் கூட்டினைச் சிதைக்கும் சிறுவராகக் கொள்ளலாம்.

51. வண்ணான் பொதி

விளையாட்டின் போது பயன்படுத்தப்படும் துணி மூட்டைக்கு 'வண்ணான் பொதி'யென்று பெயர். அது தொடர் பாகவே விளையாட்டும் இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ள இருக்கும் சிறுவர் அனை வரும் ஏதாவது ஒரு துணிப்பொருளைக் கொடுக்க வேண்டும். பெரும்பாலும் அவரவர் அணிந்திருக்கும் சட்டைகளைக் கழட் டிக் கொடுத்து விடுவது வழக்கமாயுள்ளது. அவற்றையெல்லாம் சேர்த்து ஒரு மூட்டைபோலாக்கிப் 'பட்டவர்' முதுகில் வைத்து விடுவர். (சாட் பூட் த்ரி முறையில் பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுப் பர்). 'பட்டவர்க்கு' முதலில் பழமானவர் 'பொதிக்காரர்' என்றழைக்கப்படுவார்.

பழமேறிய மற்றவரெல்லாம் வண்ணாம்பொதியின் மேல் குத்துவர். பொதிக்காரர் குத்தவிடாமல் தொடவருவார். வண்ணாம்பொதியினைக் குத்தும்பொழுது குத்துபவரைப் பொதிக்காரன் தொட்டு விட்டால் தொடப்பட்டவர் 'பட்டவ ராகி'விடுவார். அதாவது வண்ணான் பொதியினை அவர் சுமக்கவேண்டும். ஏற்கனவே வண்ணான் பொதியினைச் சுமந்த வர் 'பொதிக்காரராக' மாறி விடுவார். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறி மாறித் தொடரும்.

'தொடுவது' இவ்விளையாட்டிலும் நோக்கமாக அமைந்தி ருக்கக் காணலாம். இருப்பினும் விளையாட்டில் பங்குகொள் வோரில் சில பாத்திரங்கள் உருவாக்கப்படுகின்றன. பொதி யினைச் சுமப்பவர், பொதிக்காரர், பொதியினை அடிப்பவர் என மூன்று வகையினர் இருக்கின்றனர்.

ஆராயுமிடத்து, இவ்விளையாட்டும் சாதாரண நிகழ்ச்சி யினை அடியொற்றியே உருவாகியிருக்கவேண்டும் எனத்தோன்று கிறது. 'பொதிக்காரர்' என்று குறிப்பிடுவது வண்ணானைத் தான். வண்ணான் தன்னுடைய பொதிகளைக்கழுதைமேல் ஏற்றி வந்திருப்பான். தற்செயலாக அவன் தூரச்செல்ல வேண்டிய சந்தர்ப்பம் நிகழ்ந்திருக்கலாம். அப்போது அங்கிருந்த சிறுவர்

கூட்டம் வண்ணான் பொதியினைத் தட்டிக் கழுதைக்குத் துன்பம் கொடுத்திருக்கலாம். அங்கு வந்த வண்ணான் சிறுவரின் செய்கையினைக் கண்டு அடித்துவிரட்ட முற்பட்டிருக்கலாம். இதுவே நாளடைவில் நடித்தாடப்பட்டு விளையாட்டாக மாறி யிருக்கலாம்.

இதிலிருந்து மனமகிழ்ச்சிக்காகச் செய்யப்படும் முறையற்ற சாதாரண செயல்பாடுகள் கூட விளையாட்டின் தோற்றத் திற்குக் காரணமாய் அமைகிறது என்பது புலனாகிறது.

52. நெல்லிக்காய் விளையாட்டு

இவ்விளையாட்டு 'கம்ப' விளையாட்டென்றும், 'தொண் டான் தொடுபிடித்தொண்டான்' (மதுரை வட்டாரத்தில்) என்றும் அழைக்கப்பெறும்.

திருமணத்தின் போதும், விழாக்காலத்தின் போதும் பந்தல் போடுவது நாட்டுப்புறத்து வழக்கமாகும். திருமணப் பந்தலா னால் மூன்று நாட்களுக்கும், விழாக்காலப் பந்தலானால் பத்து நாட்கள் வரைக்கும் இருக்கும்.

பந்தலிலுள்ள பந்தல் கால்கள் (கம்பம்) விளையாடப் பயன் படுத்தப்படுகின்றன. விளையாடும் சிறுவர் ஓடிப்போய்ப் பந்தல் கால்களைப் பிடித்துக் கொள்வர். யாருக்குக் கம்பம் கிடைக்க வில்லையோ அவர் நெல்லிக்காய் விற்று வரவேண்டும்.

"காயோ கடப்பங்காய்
காஞ்சிபுரத்து நெல்லிக்காய்
உப்போ புளியங்காய்
ஊறுகாய் போட்ட நெல்லிக்காய்."[1]

என்று பாடிக்கொண்டு சுற்றிவருவர். அப்போது பந்தல் கால்களைப் பிடித்திருப்பவர் ஒரு கம்பத்தினைவிட்டு இன்னொரு கம்பத்திற்கு இடம் மாறுவர். இச்சமயத்தினைப் பயன்படுத்தி நெல்லிக்காய் விற்கும் சிறுவரும் ஏதாவது ஒரு கம்பத்தினைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். யாருக்குக் கம்பம் கிடைக்க வில்லையோ அவர் மறுபடியும் நெல்லிக்காய்விற்று வரவேண்டும்.

1. மு. வை. அரவிந்தன், தமிழக நாட்டுப் பாடல்கள் (பாரி நிலையம், சென்னை-1, 1977), ப. 61.

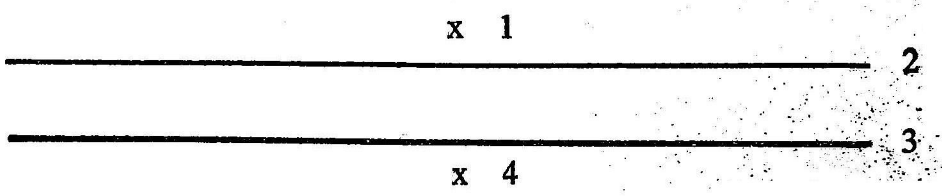
திருச்சி, தஞ்சை மாவட்டங்களில் நெல்லிக்காய் விற்பதற்குப் பதில் 'பாலோ பால்' என்றும் 'தயிரோ தயிர்' என்றும் 'மோரோ மோர்' என்றும் கூவி விற்று வருவது வழக்கமாகும்.

53. மந்திக் குஞ்சு

மந்தி உட்காரும்நிலை விநோதத்திற்குரியதாகும். அதனைப்போல கால்களுக்கிடையே முன்னங்கால்களை நுழைத்துத் தலையினைத் தாழ்த்தியநிலையில் உட்கார்ந்து கொண்டு விளையாடப்படுவது இவ்விளையாட்டின் ஆடுமுறையாக உள்ளது. மந்தியினுடைய இளந்தோன்றலை 'குஞ்சு' என்று குறிப்பிடுவது மரபன்று. சிறுவர் விளையாட்டுகள் பல 'குஞ்சு' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுவதைக் காணலாம். (எ.டு. ஒடு குஞ்சு, காக்காக் குஞ்சு, சீத்தடி குஞ்சு போன்றவை). அவைகளை நோக்கி இவ்விளையாட்டும் 'மந்திக் குஞ்சென'ப் பெயர் பெற்றதாகலாம்.

சிறுவர் இருகட்சியினராய்ப் பிரிய (உத்தி பிடிக்கும் முறையில்) ஒரு கட்சியினர் 'குஞ்சு' வைக்கும் கட்சியாக இருப்பர் (எச்சி ஒட்டு முறையில்).

கட்சியினர் இருவரும் எதிரெதிரே நின்று கொள்ள வேண்டும். 'குஞ்சு' வைக்கும் கட்சியார் தம் வரிசைக்குப்பின் ஒருவரைக் குஞ்சாக உட்கார வைத்து அவருக்குப் பாதுகாப்புக் கொடுத்து நிற்பர்.



1. குஞ்சு
2. கட்சி—1
3. கட்சி—2
4. எல்லை

கட்சியினர் இருவரும் கைகளைக் கால்களுக்கிடையே நுழைத்து, கையினைத் தரையிலூன்றித் தாவித்தாவி இயங்க வேண்டும்.

எதிர்க்கட்சியினர் தாவிய நிலையில் சென்று 'மந்திக் குஞ்சினைத்' தங்கள் எல்கைக்குள் கொண்டுவர வேண்டும். 'மந்திக் குஞ்சினை' அணுக முடியாதபடி அவர் கட்சியினர் மறித்து நிற்பர். அப்பாதுகாப்பினைப் பயன்படுத்திக் கொண்டும், எதிர்க்கட்சியினர் பிடியில் சிக்காமலும் தூரத்திலுள்ள எல்கையினை 'மந்திக்குஞ்சானவர்' தொட்டுவிட வேண்டும். தொட்டுவிட்டால் அக்கட்சியினர் ஒரு வெற்றி எண்ணினைப் பெறுவார். அடுத்து, எதிர்க் கட்சியினர் 'மந்திக் குஞ்சு' வைக்க வேண்டும்.

தாவிச் செல்லும்போது கையினை வெளியே எடுத்துவிடக் கூடாது. அவ்வாறு எடுத்துவிடின் 'கொலுவெடுத்தல்' என்று கூறப்படும். 'கொலுவெடுப்பின்' அக்கட்சியினர் தோற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

'குஞ்சாக' இருப்பவரை மற்றவர் பாதுகாக்கும் நிலை இயற்கையுணர்வினை வெளிப்படுத்துவதாயுள்ளது. ஒற்றுமையாய்ச் செயல்படுவதற்கேற்ற உணர்வு இவ்வுடல்திறன் விளையாட்டில் உள்ளதெனலாம்.

54. ஓடு குஞ்சு

விளையாட்டில் 'குஞ்சாக' ஒருவர் இருப்பார். இவர் எதிரிகளிடம் சிக்கி விடாமல் குறிப்பிட்ட எல்லையினை ஓடிப்போய்த் தொடுதல் வேண்டும். அவ்வடிப்படையில் இவ்விளையாட்டும் 'ஓடுகுஞ்சு' என்ற பெயர் பெற்றது.

கலந்துகொள்வோர் உத்திபிடிக்கும் முறையில் இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரிந்து கொள்வர். இருகட்சியினரும் எதிரெதிரே நின்று கொள்ள விருப்பப்பட்ட கட்சியினர், தங்கள் கட்சியருள் ஒருவரைக் 'குஞ்சு' என்று வைத்துக் கொள்வர். குஞ்சாக இருப்பவர் மிகுந்த திறமையுடையவராய் இருக்கவேண்டும். அப்பொழுதுதான் எதிரியினைத் தாண்டி எல்லையினை அடைதல் இயலும்.

x 1

——————————————————— 2

——————————————————— 3

x 4

1. குஞ்சு
2. கட்சி—1
3. கட்சி—2
4. எல்லை

குஞ்சாக இருப்பவர் எல்லைக்கோட்டினைத் தொடுவதற்கு முயல, எதிர்க்கட்சியினர் குஞ்சினைப் பிடித்து நிறுத்த முயல்வர். குஞ்சினைப் பாதுகாக்கும் கட்சியர் பிடிப்பவரையெல்லாம் விலக்கிப் பிடித்து நிறுத்துவர். ஒருவரே இரண்டு மூன்று பேரையும் நிறுத்தலாம். குஞ்சாக இருப்பவர் இந்நிலையினைப் பயன் படுத்தி எல்லைக்கோட்டினைத் தொட்டுவிட வேண்டும். அவ்வாறு தொட்டுவிட்டால் அவர்கள் கட்சியில் வெற்றிஎண் சேர்க்கப்படும். இயலாவிட்டால், குஞ்சாக இருப்பவர் சரியாகச் சிக்கிக் கொண்டுவிட்டால் எதிர்க்கட்சிக்காரர் தங்கள் கட்சியில் வெற்றிஎண்ணைச் சேர்த்துக்கொள்வர். எக்கட்சியினர் மிகுதியான வெற்றி எண்களைப் பெற்றிருந்தாரோ அக்கட்சியினர் வெற்றி பெற்றவர் என்று உறுதி செய்யப்படும்.

முட்டையிலிருந்து வெளிப்படும் இளந்தோன்றலைக் 'குஞ்சு' எனக்கூறுவது மரபாகும். குஞ்சின் இளம்பருவத்தில் எதிரியிடமிருந்து தப்பித்தலும், தாய்ப் பறவை பாதுகாத்தலுமாகிய இந்நிகழ்ச்சி இவ்விளையாட்டில் பிரதிபலிப்பதாய்க் கொள்ளலாம்.

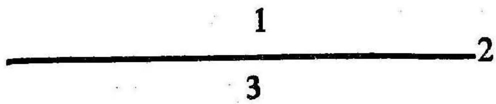
காட்டாகக் கோழிக்குஞ்சினை எடுத்துக் கொள்ளலாம். குஞ்சின் எதிரியான பருந்து வந்து தூக்கிச் செல்ல முயலும். தாய்க்கோழி வெகுண்டு தடுத்து நிறுத்தும். குஞ்சினைப் பாதுகாக்க வேண்டித் தன் சிறகுகளை விரித்துப் பாதுகாப்புக் கொடுக்கும். அவ்வாறெனின் பருந்தினால் ஒன்றும் செய்தல் இயலாது. இவ்வாறே இவ்விளையாட்டிலும் குஞ்சாக இருப்பவரைக் கோழிக்குஞ்சாகவும், குஞ்சினைப் பாதுகாக்கும் கட்சியினரைத் தாய்க் கோழியாகவும் எதிர்க் கட்சியினரைப் பருந்தாகவும் நினைக்க வகையுண்டு.

ஒரு செயலைத் திறம்படச் செய்யவேண்டுமென்ற நிலையில் செயல்திறனும், குஞ்சினைப் பாதுகாக்க வேண்டுமென்ற நிலையில் இணைந்து செயல்படும் ஒற்றுமையுணர்வும் விளையாட்டின் பயனாய் அமையக் காணலாம்.

55. ஓடு சிக்கு

'ஓடுதல்' 'சிக்குதல்' என்ற இரண்டு செய்கைகளின் அடிப்படையில் இவ்விளையாட்டு இயங்குவதால் இப்பெயர் பெற்றதெனலாம்.

விளையாடும் சிறுவர் இரு கட்சிகளாகப் பிரிந்துகொள்ள கட்சிகளுக்கிடையே நடுவே கோடு வரையப்படல் வேண்டும்.



1. கட்சி 1
2. நடுக்கோடு
3. கட்சி 2

எக்கட்சியும் முதலில் ஆடலாம். முதலில் ஆடும் கட்சியிலிருந்து ஒருவர் நடுக்கோட்டினைக் கடந்து எதிர்க்கட்சியினரை நோக்கி மூச்சுவிடாமல் பாடிப்போகவேண்டும். எதிர்க்கட்சியினர் பிடிபடாமல் ஓடுவார். இனிமேல் ஓடித்தொடமுடியாதென்ற நிலைவந்தால்திரும்பக்கோட்டிற்குவந்துமூச்சினைவிடவேண்டும்.

எதிர்க்கட்சியினர் மறைந்துவந்து பாடிவந்தவர் நடுக்கோட்டினைத் தாண்டியதும் விரட்டித்தொடப் பார்ப்பார்.

எக்கட்சி எல்லோரையும் தொட்டுவிடுகிறதோ அக்கட்சியினர் வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படுவர்.

சடுகுடு விளையாட்டினைப் போல இருந்தாலும் இவ்விளையாட்டில் ஓடுவதற்கு எல்லைவரையறையில்லை. ஆகவே 'ஓடுதல்' என்ற செய்கை இடம்பெறுவதைக் காணலாம். பாடியவர் நடுக்கோட்டினைத் தாண்டி எதிரியிடம் சிக்காமல் ஓடிவிடவேண்டும்.

'சடுகுடு'வில் ஒருவரைத் தொட்டுவிட்டால் அவர் தொட்டவரைப் பிடித்து மூச்சுப்போகும்வரை இழுத்து நிறுத்திவிடலாம். 'ஓடு சிக்கில்' இச்செய்கை இடம்பெறவில்லை.

'மூச்சுப் பிடித்தல்' என்ற செய்கைமட்டும் இரண்டு விளையாட்டிற்கும் பொதுவானதாயுள்ளது.

56. உப்பு விளையாட்டு

சடுகுடு விளையாட்டில் வெற்றிபெற்றவர் அடையாளமாய் மணலைக் குவித்துவைத்து ஒரு உப்பு, இரண்டு உப்பு என்று எண்ணுகின்றனர். இவ்விளையாட்டிலும் மணலைக் குவித்து வைக்கும் முறை முதன்மையானதாய் இருப்பதால் 'உப்பு விளையாட்டென்று' அழைக்கப்படுவதாகலாம்.

விளையாட்டில் ஈடுபடுபவர் உத்திபிடிக்கும் முறையில் இரு கட்சிகளாகப் பிரிந்து செயல்படுவர். இரு கட்சியினரும் வெவ்வேறு திசைக்குச்சென்று மணலைக் கையிலெடுத்து எளிதில் கண்டுபிடிக்காத வகையில் சிறுசிறு குவியல்களாக வைத்துச்செல்வர். இவ்வாறு பல மணற்குவியல்களை வைப்பர்.

பின் ஒருகட்சிக்காரர் ஒளித்துவைத்ததை மற்றொரு கட்சிக்காரர் கண்டுபிடிக்கவேண்டும். கண்டுபிடித்த மணற்குவியல்களை எண்ணுபவர் எண்ணி முடித்ததற்கடையாளமாய் அழித்து விடுதலும் உண்டு. மேலும் கண்டுபிடிக்க முயலாவிட்டால் 'கண்டு பிடிக்க முடியவில்லை' என்று சொல்லவேண்டும். ஒளித்துவைத்திருப்பவர், கண்டுபிடிக்காத மணற்குவியல்களைக் காட்டி அதனைத் தங்கள் எண்களுடன் சேர்த்துக்கொள்வர். இவ்வாறு இரு கட்சியினரும் ஒருவர் ஒளித்ததை இன்னொருவர் கண்டு பிடிக்கவேண்டும். இறுதியில் எக்கட்சிக்காரர் அதிகம் கண்டு பிடித்தனரோ அக்கட்சிக்காரர் வெற்றிபெற்றவராக உறுதி செய்யப்படும்.

கடற்கரையோர நெய்தல் நிலத்தில் இவ்விளையாட்டு பிறந்திருக்கக்கூடும் எனத் தோன்றுகிறது.

உப்பளங்களில் படிந்த உப்பினைக் குவித்து வைக்கும் பழக்கம் உண்டு. அக்குவியலை எண்ணிவைக்கும் முறையும் இருந்திருக்கலாம். இஃது பெரியவரின் தொழிலாயிருக்க, இதனைக்

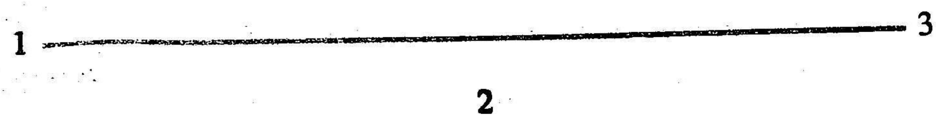
கண்டு சிறுவரிடையே மணலைக் குவித்து எண்ணும் பழக்கம் தோன்றியிருக்கலாம். இதிலிருந்து ஒருவர் குவித்துவைத்திருப்பதை இன்னொருவர் எண்ணும் பழக்கமும் ஏற்பட்டு அதுவே விளையாட்டாகவும் மாறியிருக்கலாம்.

கடற்கரையோரத்து மக்களிடம்தோன்றிய இவ்விளையாட்டு சமவெளிப்பகுதியிலும் பரவியிருக்கலாம். பெயர்மாற்றப்படாமல் அப்படியே விளையாடப்படுவதுகொண்டு 'உப்பு விளையாட்டு' என்று அழைக்கப்பட்டிருக்கலாம்.

57. நிலாப்பூச்சி

நிலாவெளிச்சத்தால் கிடைக்கும் பூச்சியினைக் கொண்டு 'பட்டவரைத்' தேர்ந்தெடுப்பதால் இவ்விளையாட்டும் 'நிலாப் பூச்சியெனப்' பெயர் பெற்றதாகலாம்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளும் சிறுவரெல்லாம் வரிசையாய் நிற்க, வரிசையின் இருபக்கத்திலும் இரண்டு தலைவர் நிற்பர் உடைந்துபோன சிறு குழவிக்கல்லினை வரிசையின் தொடக்கத்திலிருந்து உருட்டிவிடுவர். யாருடைய பூச்சியின்மேல் அக்கல் நிற்கிறதோ அவர் பட்டவராவார். இரு தலைவர்கள் உருட்டிவிடுவதால் இரண்டுபேர் பட்டவராக இருப்பர்.



1. தலைவர்-1
2. வரிசை
3. தலைவர்-2

தலைவர் இருவருள்ளும் ஒருவர், 'பட்டவர்' இருவரைத் தவிர மற்றவர்களை மறைவான இடத்திற்குச் சென்று ஒளிய வைப்பர். 'பட்டவர்'. இருவரும் தூரஓடிப் போய் வந்ததற்கடையாளமாய் ஏதாவது ஒரு பொருளினைக் கொண்டு வந்து உட்கார்ந்திருக்கும் இன்னொரு தலைவரிடம் கொடுக்க வேண்டும். அதன் பின்னரே ஒளிந்திருப்பவரைத் தேடவேண்டும்.

'பட்டவர்' ஒளிந்திருப்பவர்களைக் கண்டுபிடித்துவிட்டால் முன்போல் விளையாட்டு தொடர்ந்து நிகழும். இயலாவிடின்,

தங்கள் இயலாமையை உட்கார்ந்திருக்கும் தலைவரிடம் ஒப்புக் கொள்ளவேண்டும். கண்டுபிடிக்க முடியாததற்குத் தண்டனையாய் மூன்றுமுறை 'ஊளையிடவேண்டும்.'

ஒளிந்திருப்பவரைக் கண்டுபிடிப்பது விளையாட்டின் நோக்கமாக இருக்கிறது.

பொதுவாகக் கண்டுபிடிக்கும் விளையாட்டிற்கெல்லாம் வேட்டைவினை காரணமாயிருக்கலாம். தொடக்ககால மனிதன் தீமையில்லாத விலங்குகளை உணவாகப் பயன்படுத்தலாம் என்பதையுணர்ந்த காலத்தில் ஒளிந்திருக்கும் விலங்குகளைத் தேடிக் கண்டுபிடிக்க முயன்றிருப்பான். இதனடிப்படையிலேயே கண்டுபிடிக்கும் விளையாட்டுகள் தோன்றியிருக்கக் கூடும்.

58. சீத்தடி குஞ்சு

விளையாட்டில் ஈடுபடும் சிறுவர் இரண்டு கட்சியாகப் பிரிய 'குஞ்சு' வைக்கும் கட்சியினை எச்சிஓட்டு முறையில் தேர்ந்து கொள்வர். அதன்படி ஒரு கட்சியினர் தங்கள் கட்சியினரில் ஒருவரைக் குஞ்சாக நியமித்து, அவரைக் குனியவைத்துத் துணியினால் மூடி மறைத்துவிடுவர். இரவு நேரம் விளையாடப்படும் விளையாட்டாகையால் மறைத்துவைத்திருப்பவரை எதிர்க் கட்சியரால் இனம் கண்டுகொள்வதும் இயலாது.

சற்று ஒதுக்குப் புறமாகச்சென்ற எதிர்க்கட்சியினர் திரும்பி வந்து 'சீத்தடி குஞ்சு எங்கே?' என்று கேட்பார்.

'இதோ' என்று மறைத்து வைத்திருக்கும் கட்சியினர் சுட்டிக் காட்ட 'எங்கே சீத்தடி பார்க்கலாம்?' என்று எதிர்க்கட்சியார் கேட்பார். 'குஞ்சாக' இருப்பவர் 'சீட்டியடித்து' ஒலியெழுப்ப வேண்டும் (வாயால் எழுப்பப்படும் ஒருவகை ஒலிக்குச் 'சீட்டியடித்தல்' என்று பெயர்.)

'குஞ்சாக' இருந்து ஒலியெழுப்பியவர் யாரென்று எதிர்க் கட்சியினர் சரியாகச் சொல்லிவிடவேண்டும். அவ்வாறு கூறிவிடின் 'குஞ்சு' வைக்கும் கட்சியினர் தங்கள் கட்சியில் இன்னொருவரைக் குஞ்சாக வைக்கவேண்டும். சரியாகச் சொல்லாவிடின் 'குஞ்சு' வைக்கும் முறை எதிர்க்கட்சியினரைச் சார்ந்து விடும்.

'சீழ்க்கையடித்தல்' என்பது 'சீட்டியடித்தல்' என்றும் 'சீத்தடி' என்றும் வந்திருக்கலாம். பறவையின் ஒலிபோல ஒலி யெழுப்புதல்கொண்டு 'குஞ்சு' என்ற பெயர் இணைந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

ஒருவர் எழுப்பும் ஒலியினைக்கொண்டு அவர் யாராக இருத்தல் இயலும் என்பதனை ஊகித்தறிவதற்கான பயிற்சி இவ்விளையாட்டின் பயனாய் அமைகிறதெனலாம். காட்சிக்கு மறைந்து ஒலியெழுப்பும் பறவையினை அதன் ஒலிகொண்டு அறிதல் என்ற செய்கையின் அடிப்படையாய் இவ்விளையாட்டு பிறந்திருக்கலாம்.

59. அந்தக் கழுதை இந்தக் கழுதை

'கழுதை' என்பது விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவரைக் குறிப்பதாய்ப் பொதுவாக வழங்கப்படுகிறது.

நாட்டுப் புறத்திலுள்ள வயதானவரிடம் இந்தப்பழக்கம் காணப்படுகிறது. அதாவது எவரினையும் பெயரினைச் சுட்டா மல் 'கழுதை' என்று அழைப்பது. வயது முதிர்ந்தவர் ஆதலால் யாரும் தப்பாக எடுத்துக்கொள்வதும் கிடையாது. அவ்வியல் பிலேயே இப்பெயர் விளையாட்டில் இடம்பெற்றிருக்கக்கூடும். ஏனெனில், விளையாட்டினை நடத்துபவரும் வயது முதிர்ந்த கிழவியாகவே இருப்பார்.

'பட்டவர்' கண்ணினைத் 'தாய்ச்சி' மூடிக்கொள்ள மற்றவர் ஓடி ஒளிந்துகொள்ளவேண்டும். எல்லோரும் ஒளிந்தபின்,

'அந்தக்...கழுதை இந்தக் கழுதை
பால்பாண்டிக் கழுதை எங்கே போயிருக்கு'

(விளையாட்டில் கலந்துகொண்டு, ஒளியச் சென்றவர் பெயரினை ஒவ்வொருவராய்க் கூறுதல்.)

'பட்டவர்' எந்தத் திசையினையாவது கையினால் சுட்டிக் காட்டவேண்டும். அவர் காட்டிய திக்கிலிருந்து அப்பெயரினை உடையவர் வந்தால், 'காய்' இல்லாவிடின் 'பழம்'. இப்படியே மற்ற எல்லோர் முறையிலும் 'காயா? பழமா? தேர்ந்தெடுக்கப் படும்.

விளையாட்டினை நடத்திச்செல்லும் தாய்ச்சியின் மடியில் தலைவைத்துப் 'பட்டவர்' குனிய, பழமேறியவர் ஒவ்வொருவராய் மேலேறி உட்காருதல்வேண்டும். 'தாய்ச்சியானவள்' கீழ்க்கண்ட வரிகளைச் சொல்லிக்கொண்டு கைவிரல்களைப் பலவித நிலைகளில் விரித்து வருவார்.

மொட்டுப்பூவா? (விரிந்தும் விரியாதநிலை)
மலர்ந்த பூவா? (விரிந்த நிலை)
கத்திப் பூவா? (சேர்ந்த நிலை)
கிண்கிணிக்காயா? (கைவிரல்களை மடக்கியநிலை)

இவற்றில் பாடலை நிறுத்தியவுடன் எந்த நிலையில் கையிருக்கிறது என்று சொல்லிவிடவேண்டும். சரியாகச் சொல்லிவிட்டால் மேலேயிருப்பவர் கீழே இறங்கிவிடவேண்டும் சரியாகச் சொல்லும்வரை மேலேயே உட்கார்ந்திருப்பர். பின்,

"வாலடியான் தோலடியான்
வச்ச பழத்துக்கு
எத்தனை அடி"

என்று குனிந்திருப்பவர் தொடையினைத் தட்டிக்கொண்டே பழமேறியவர் கேட்பார். குனிந்திருப்பவர் ஏதாவது ஒரு எண்ணினைச் சொல்லவேண்டும். காட்டாக ஐந்து என்று சொல்வதாகக் கொண்டால், 'பழமேறியவர்' ஐந்துஅடி அடிக்க வேண்டும். ஐந்தாவது அடி அடிக்கும்போது குனிந்திருப்பவர் அடிக்கவருபவரை உதைத்துவிடவேண்டும். உதைத்துவிட்டால் உதைபட்டவர் 'பட்டவராகி' விடுவார்.

ஒருவரையுமேஉதைக்கமுடியாவிட்டால் முதலில் காயானவர் 'பட்டவராக' வேண்டும். ஒருவருமே 'காயாக'வில்லையெனில் முதலில் 'பட்டவரே' தொடர்ந்து செயல்படவேண்டும்.

உதைக்கும் இயல்பினை ஆடுமுறையாகக் கொண்டுள்ளதால் கழுதையின் உதைக்கும்செயலைப்போலச்செய்தல் அடிப்படையில் நடித்தாடுவதாகவும் இவ்விளையாட்டினைக் கொள்ளலாம்.

60. குத்து விளையாட்டு

ஒருவர் கையினை விரித்துவைக்க, இன்னொருவர் குத்தவேண்டும், அவ்வாறு குத்துகையில் பாடல் பாடுவது சிறுவர்

வழக்கமாகும். பாடலின் இறுதி அடியின்போது வேகமாகக் குத்திவிடுவார். கையினை விரித்து வைத்திருப்பவர் விழிப்பாக இருந்து பிடித்துவிட வேண்டும். பிடித்துவிட்டால் பிடிபட்டவர் கையினை விரித்துவைக்க கையினை விரித்து வைத்தவர் குத்த ஆரம்பிப்பார். இவ்வாறு விளையாட்டு மாறி மாறி நிகழும்.

"குத்து குத்து
கும்மாங் குத்து
புளியங் குத்து பிள்ளையார் குத்து
புடிச்சுக்கக் குத்து"

இவ் விளையாட்டின் தோற்றத்திற்கு வேட்டுவினை காரண மாயிருந்திருக்கலாம். வலை விரித்திருக்கும் வேடுவரின் வலையில் சிக்காமல் தப்பிக்க முயலும் விலங்கினத்தின் வினையினைக் கொண்டு இவ்விளையாட்டு பிறந்திருக்கலாம். இவ்விளையாட்டி லுள்ள வினைக்கும் வேட்டு வினைக்குமிடையேயுள்ள செயல்கள் அட்டவணைப் படுத்தப்பட்டுள்ளன.

	குத்துவிளையாட்டு	வேட்டுவினை
1.	கையினை விரித்து வைத்திருப்பவர்.	வேட்டுவர்.
2.	கையினை விரித்து வைத்திருக்கும் நிலை.	வலையினை விரித்திருக்கும் நிலை.
3.	விரித்து வைத்துள்ள கையில் குத்துவதற்காகச் செல்லுதல்.	வலையில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் உணவுப் பொருளினை விரும்பி உள்ளே நுழையும் விலங்கின் செய்கை.
4.	கையினில் பிடிபடாமல் குத்தித் திரும்புதல்.	வலையின் பிடியிலிருந்து தப்பித்தல்.
5.	சமயத்தில் குத்தும்போது பிடிபட்டுவிடுதல்.	விரித்துவைத்த வலையில் அகப்பட்டுக் கொள்ளுதல்.

61. ஐந்து பத்து

விளையாட்டில் 'பட்டவரைத்' தேர்ந்தெடுப்பதற்கு 'ஐந்து, பத்து' என்ற எண்ணிக்கை பயன்படுத்தப்படுவது கொண்டு விளையாட்டும் இப் பெயருடன் விளங்குகிறது எனலாம்,

காட்டாக ஐந்து சிறுவர் விளையாடுவதாகக் கொண்டால் ஐந்து சிறுவரின் இருகை விரல்களையும் சேர்த்தால் 'ஐம்பது' வரை எண்ணிக்கை வரும். ஐம்பதுக்குள், ஐந்தின் மடங்காக (5, 10, 15...) ஏதாவது ஒரு எண்ணை விளையாடுபவர் தனக்காகச் சொல்ல வேண்டும். பின், ஒன்றுபோல இருகைகளையும் விரித்தோ, ஒரு கைவிரல்களை மடக்கியோ ஒரு கைவிரல்களை மட்டும் விரித்தோ அல்லது இருகை விரல்களையும் மடக்கியோ தரையில் வைக்கலாம். தரையில் வைக்கப்பட்டுள்ள கைவிரல்களின் எண்ணிக்கை, விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் சொன்ன எண்ணோடு இணைந்துவந்தால் அவர் 'பழம்'. இப்படியே எல்லோரும் பழமேறியபின் இறுதியில் ஒருவர் 'பட்டவராவார்'.

பழமேறிய ஒவ்வொருவரும் 'பட்டவருக்கு' மூன்று விதத்தில் தண்டனை வழங்குவர்.

முதலில் 'பட்டவர்' கைகளை நீட்ட, பழமேறியவர் அடிக்க வேண்டும். அடிக்கும்போது அடிவிழாமல் கையெடுத்துவிட வேண்டும்.

அடுத்து பழமேறியவர் தொடையில் 'பட்டவர்' தன் இருகைகளையும் வைக்கப் பழமேறியவர் அடிப்பார். இதிலும் அடி விழாமல் தப்பிவிட்டால், பழமேறியவர் ஒரு கண்ணினை மூடிக் கொண்டு அடிப்பார். இதிலும் தப்பிவிட்டால் 'பழமேறியவரின்' ஆட்டு முறை முடிந்துவிடும். அடி விழாமல் கையினை எடுக்கும் வரைக்கும், பழமேறியவர் அடித்துக் கொண்டேயிருப்பார். பழமேறியவரெல்லாம் அடித்து முடிந்துவிடின் முன்போல விளையாட்டு மறுபடியும் தொடரும்.

ஒருவர் தவறாது அடிக்கவேண்டுமென்று நினைக்கிறார், இன்னொருவர் அடிபடாது தப்பிக்க வேண்டுமென்று நினைக்கிறார். இதுவே விளையாடும்முறையில் மைய நோக்கமாக அமைந்துள்ளது.

வேட்டைவினை இவ் விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்கலாம். அடித்தலும், தப்பித்தலும் ஆகிய செய்கை வேட்டு வினையின்பாற்பட்டதாகும். குறிபார்த்து வீழ்த்துவதற்காக ஒரு கண்ணினை மூடிக்கொண்டு வேட்டைக் கருவிகளைப் பயன்படுத்துவர். இவ்வியல்பு இவ்விளையாட்டிலும் இடம் பெற்றிருக்கக் காணலாம். குறிப்பாகச் சொன்னால் தப்பித்துச் செல்லவிருக்கும் பொருளை சரியாக அடிப்பதற்கும், வீழ்த்துவதற்கும் தேவையான பயிற்சி இவ்விளையாட்டின் மூலம் கிடைக்கிறதெனலாம்.

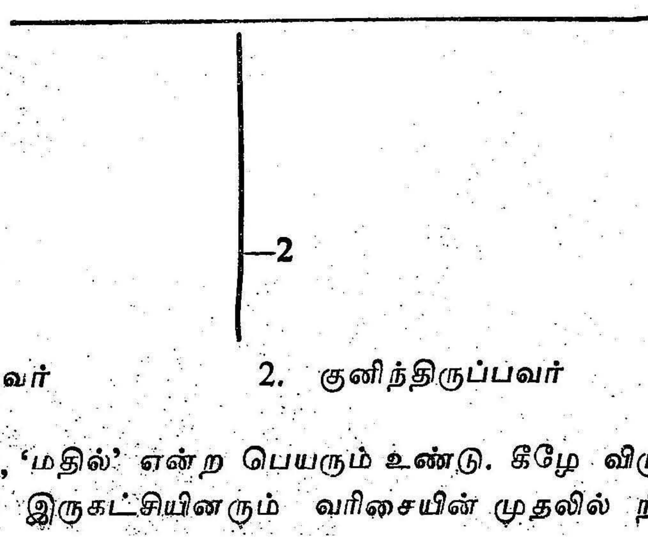
62. மதிலொட்டி

முரண்பாடுள்ள இரண்டு கூட்டமாகச் சிறுவர் பிரிந்து கொள்வர். எக்கட்சியினர் குனிய வேண்டுமென்பதனையும் (எச்சி ஓட்டு முறையில்) முன்னரே முடிவுசெய்து கொண்டு அதன் படி செயல்படுவர்.

குனியும் கட்சியினர் சுவற்றிற்கு முன்புறமிருந்து ஒருவர் பின்னொருவராய் வரிசையில் குனிந்து நிற்கவேண்டும். மேலும், ஒருவர் முதுகினை இன்னொருவர் ஆதரவாயும் பிடித்துக் கொண்டு நிற்கவேண்டும். எதிர்க்கட்சியினர் மேலேறி உட்கார்ந்து கொள்ள, முன்னால் இருப்பவர் சுவற்றினைப் பிடித்துக் கொள்ள, அடுத்தடுத்து இருப்பவர் தனக்கு முன்புறமுள்ளவரின் தோள்பட்டையினைப் பிடிக்கவேண்டும்.

குனிந்திருப்பவர் உடலைப் பலவகையிலும் அசைத்து மேலே யிருப்பவரைக் கீழே தள்ளவேண்டி முயற்சிப்பார். மேலேறியிருப் பவர் கீழே விழாவண்ணம் ஒருவருக்கொருவர் ஆதரவாய்ப் பிடித் திருப்பார். முன்புறமுள்ளவர் மட்டும் சுவற்றினை உறுதியாய்ப் பிடித்துக் கொண்டால் போதும். கீழே விழுவதற்கு வாய்ப்பிருக் காது.

மேலேயிருப்பவர் ஒருவர் சாய்ந்தாலும் அனைவரும் கீழே விழ வேண்டியிருக்கும். அவ்வாறு விழுந்தால் விழுந்த கட்சியினர் குனிய எதிர்க்கட்சியினர் மேலேறி உட்காரவேண்டும்.



1. சுவர் 2. குனிந்திருப்பவர்

'சுவற்றிற்கு', 'மதில்' என்ற பெயரும் உண்டு. கீழே விழுந்து விடாமல் இருக்க இருகட்சியினரும் வரிசையின் முதலில் நின்று

கொண்டு 'மதிலை' ஒட்டிப் பிடித்துக் கொள்வதால் 'மதிலொட்டி' என்ற பெயருடன் இவ்விளையாட்டு அழைக்கப்படுகிறது.

'குதிரையேற்றம்' தொடர்பான பயிற்சி இவ்விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக்க வேண்டும். மேலும் முரட்டுக் குதிரையினை அடக்கியாளும் பயிற்சியினைப் பார்த்துப் போலச் செய்வதன் மூலமும் இவ்விளையாட்டு தோன்றியிருக்கக் கூடும்.

மேலேயிருப்பவரை உட்கார விடாமல் கீழே தள்ளும் முரட்டுக் குதிரையின் செய்கையினை இங்குக் காணமுடிகிறது.

ஒருவர் வீழ்வு மற்றவரையும் பாதித்துவிடும் என்ற உண்மையினை உணர்ந்து, சிறுவர் கூட்டமும் ஒற்றுமையாய்ச் செயல்படுவதை இவ்விளையாட்டில் காணலாம்.

63. பூக்குதிரை

விளையாடும் சிறுவர் தங்களுக்குள் ஒருவரைப் 'பட்டவராகத்' தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்வர். 'பட்டவர்' குதிரைமாதிரி குனிந்து நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு குனிவதற்கு முன் விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளாமல் பொதுப்பட இருக்கும் ஒருவரிடம் ஏதாவது ஒரு பூவின் பெயரினை மறைமுகமாகச் சொல்லியிருப்பர்.

'பழமேறியவர்' ஒவ்வொருவராக குனிந்தவர் மேலேறி உட்காருதல் வேண்டும். உட்காருவதற்குமுன் ஏதாவது ஒரு பூப் பெயரினைச் சொல்லிவிட்டு உட்காரவேண்டும்.

யாரேனும் ஒருவர் சொன்ன பூ குனிந்திருப்பவர் சொன்ன பூவாக இருந்தால் 'அவர்' வந்து குனிந்து நிற்கவேண்டும். வழக்கம்போலக் குனிவதற்கு முன் பொதுப்பட இருப்பவரிடம் மறைமுகமாக ஒரு பூப்பெயரினைச் சொல்லிவிட்டு வந்து குனிய வேண்டும். மறுபடியும் விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

குனிந்தவர் சொல்லாத வேறு பெயரினைச் சொல்லி குதிரையேறினவர் உடனே ஏறி இறங்கிவிட வேண்டும். குனிந்தவர் மறைமுகமாகச் சொல்லிய பூவின் பெயர் வருமளவும் ஒவ்வொருவரும் மாறி மாறி ஏறியிறங்க வேண்டும்,

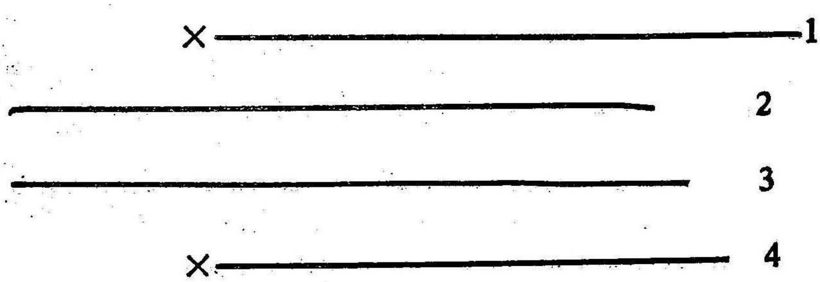
பூவின் பெயரினைச் சொல்லியும், குதிரைமாதிரி குனியும் இயல்பு கொண்டும் 'பூக்குதிரை' என்ற பெயர் வந்ததெனலாம்.

பூக்களின் பெயர்களைப் பற்றித் தெரிந்துகொள்வதற்கு இவ் விளையாட்டு உதவியாயிருக்கும்.

64. கல்லுக் கொடுத்தான் கல்லே வா

'தலைவர்' போல ஒருவர் இருந்து இவ்விளையாட்டினை நடத்துவார். தலைவர் விளையாட்டில் கலந்து கொள்வதில்லை.

மற்ற சிறுவரெல்லாம் வரிசையாக நிற்க, வரிசைக்குப் பின்புறம் 'தலைவர்' நிற்பார். வரிசைக்கு முன்புறம் ஒரு கோடு வரையப்பட்டிருக்கும்.



1. கல்பெற்றவர் நிற்குமிடம்.
2. எல்லைக்கோடு.
3. வரிசை.
4. தலைவர் நிற்குமிடம்.

தலைவராக இருப்பவர் கையில் சிறு கல்லொன்றினை வைத்துக்கொண்டு கீழ்க்கண்டவரிகளைச் சொல்லி ஒவ்வொருவர் கையினையும் தொட்டுச் செல்வார்.

"கல்லுக் கொடுத்தான்
கல்லே வா
கல்லைக் கொண்டு ஓடிப்போ."

வரிசையில் நிற்பவரிடம் யார் கையிலாவது கல்லினை வைத்து விட்டால் அவர் ஓடிவிட வேண்டும். அவ்வாறு ஓடுகையில் எதிரேயுள்ள கோட்டினைக் கடக்குமுன்னர் அருகிலிருப்பவர் அவரை அடித்துவிட்டால் அவர் திரும்பவந்து வரிசையில் நின்று

கொள்ள வேண்டும். இல்லையெனின், சற்று தூரத்தில் ஓடிப் போய் நின்று கொண்டு தனக்கு விருப்பமானவரைக் கூப்பிட வேண்டும். பின் அவர் முதுகிலேறி மூன்று முறை அங்குமிங்கும் போய் வருவார். தொடர்ந்து விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

விளையாட்டின் வளர்ச்சி நிலையில் விறுவிறுப்பாக இருக்கும். ஒருவரையொருவர் சுமக்க வைக்க வேண்டுமென்ற பழிவாங்கும் உணர்வும் விரைவாகப் பெருகும்.

விளையாட்டிலிடம் பெறும் பாடல் வரியினைக் கொண்டு விளையாட்டும் 'கல்லுக் கொடுத்தான் கல்லே வா' என்றழைக்கப் படுகிறது.

விளையாட்டினை நடத்திச் செல்லும் 'தலைவர்' தனிப்பட்ட விருப்பு வெறுப்பின்றி பொது நிலையில் செயல்பட வேண்டும். தனக்குப் பிடித்தமானவர் கையிலேயே கல்லினைக் கொடுத்துக் கொண்டிருந்தால் விளையாட்டில் குழப்பம் விளையநேரிடும்.

'குனிந்தவர் மேலேறி வருதல்' என்பது விளையாட்டில் ஆடு முறையாக உள்ளது. அஃதாவது கீழிருப்பவரை வருத்தி மேலிருப்பவர் மகிழ்ச்சியாக வருதல் என்றநிலை காணப் படுகிறது.

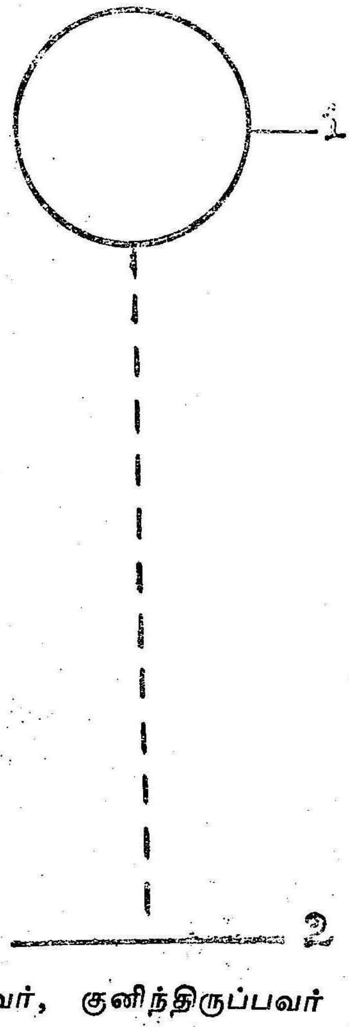
சமுதாயத்தில் ஒரு காலத்தில் இடம்பெற்றிருந்த நிகழ்ச்சி யினைப் வெளிப்படுத்துவதாய் இவ்விளையாட்டினைக் கொள்ள லாம். அஃதாவது அதிகார பலமுடையவர் தனக்குக் கீழிருப் பவரை துன்புறுத்தும் நிகழ்ச்சியினை அடியொற்றியே இவ் விளையாட்டும் எழுந்திருக்கலாம்.

65. குதிரைக்கல்லு

விளையாட்டில் தோற்றவர் குதிரை போன்று குனிந்து நிற்க, வென்றவர் அவர் மீது உட்கார்ந்து கொண்டு கல்லெறிந்து அடிக்கவேண்டும். இதனைக் குறிப்பதாய்க் 'குதிரைக் கல்லு' என்ற பெயர் அமைந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

சிறுவர் 'உத்தி பிடிக்கும்' முறையில் இரண்டு கட்சியினராய்ப் பிரிய, ஒவ்வொரு கட்சியினையும் ஒவ்வொரு தலைவர் வழி நடத்திச் செல்வார்.

தெருவில் அகன்ற விடங்கள் இவ்விளையாட்டு நடைபெறுமிடமாகும். அங்கு ஓரிடத்தில் குழிஎடுக்கப்பட்டு அதற்குச் சுமார் பதினைந்தடி தூரம் தள்ளி எல்லை அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் ஒவ்வொவரும் தங்களுக்கென ஒரு வட்டமான கல்லினை வைத்திருப்பர். எல்லையில் நின்று கொண்டு குழியினை நோக்கிக் கல்லினைக்'கட்ட' வேண்டும். குழியிலோ அல்லது குழிக்கருகிலோ எக்கட்சிக்காரர் கல் இருக்கிறதோ அக்கட்சிக்காரர் மேலே ஏறி உட்கார்ந்து கொள்ள எதிர்க்கட்சிக்காரர் குனிந்து நிற்க வேண்டும்.



1. குழி
2. எல்லை

மேலே இருப்பவர், குனிந்திருப்பவர் கல்லினையும், தம் கல்லினையும் மேலே உட்கார்ந்த நிலையில் வைத்துக் கொண்டு குனிந்திருப்பவர் கல்லினை மட்டும் தூக்கி ஏறிவார். குனிந்திருப்பவர் விருப்பப்பட்டால் அடிக்கலாம். இல்லையெனில் மேலேயிருப்பவர் தம் கல்லினால் தூக்கி எறிந்த கல்லினை அடிக்க

வேண்டும். மேலே உட்கார்ந்திருக்கும் கட்சியாரில் யாராவது ஒருவர் அடித்தால் போதும். குனிந்திருப்பவர், கல் இருக்கும் இடம் வரை மேலிருப்பவரைத் தூக்கிச் செல்ல வேண்டும். இவ்வாறு மூன்று தடவைகள் கல்லினைத் தூக்கியெறிந்து அடித்துவிட்டால் கல் இருக்குமிடத்திலிருந்து குழிவரைக்கும் உள்ள தூரத்தினை மூன்று தடவைகள் குனிந்திருப்பவர் சுமந்து போய் வருதல் வேண்டும்.

ஒவ்வொரு தடவையும் கல்லினைத் தூக்கியெறிகையில் ஒவ்வொரு பெயர் சொல்லுவர். முதல் தடவை ‘பெண் கேட்டாச்சு’ என்றும், மறுதடவை ‘பரிசம் போட்டாச்சு’ என்றும், இறுதியில் ‘கல்யாணம் முடிந்தது’ என்றுப் சொல்வது வழக்க மாயிருக்கிறது.

பின் குழிக்கும் கல்லிற்கும் இடைப்பட்ட இடத்தில் சுமந்து வரும்போது முதல் தடவைக்கு ‘மறு வீட்டிற்கு’ என்றும் இரண்டாவது முறையில் ‘பெண் கோபித்துக் கொண்டது’ என்றும் முடிவில் ‘பெண் அப்பன் வீட்டில் இருக்கிறது’ என்றும் சொல்வர். இத்துடன் விளையாட்டும் முடிந்து விடும்.

குனிந்திருப்பவரின் நிலையினைக் குதிரைக்கு ஏற்றிக் கூறப்பட்டது கொண்டு குதிரை நம்நாட்டிற்கு அறிமுகப்படுத்தப் பட்ட காலத்தில் இவ்விளையாட்டு தோன்றியிருக்கலாம் என உணர முடிகிறது.

குனிந்திருப்பவர் மேலிருந்து, தூக்கியெறிந்த கல்லினைக் குறிபார்த்து எறிவது போரில் குதிரையிலிருந்து வேலெறியும் செயல்பாட்டுடன் இணைத்துப் பார்க்கக் கூடியதாய்க்காணப்படு கிறது.

குறிபார்த்து எறிந்து விட்டால் மேலேயிருப்பவர் வென்ற வராகக் கருதப்படுவதுடன் குனிந்திருப்பவர் அவரைச் சுமந்து வருதல் வேண்டும். இச் செய்கையினை பகை நாட்டரசரைப் பணியவைத்தல் என்ற செய்கையுடன் ஒப்பிட்டு நோக்கலாம்.

விளையாட்டின் இறுதியில் குறிக்கப்படும் ‘கல்யாணம்’ என்ற செய்கையினை நோக்க, பகை நாட்டரசரை வென்று, அவர்தம் வழியிலுள்ள பெண்ணைத் திருமணம் புரிதல் என்ற நிலையுடன் இணைத்துப் பார்க்க ஏதுவாகிறது.

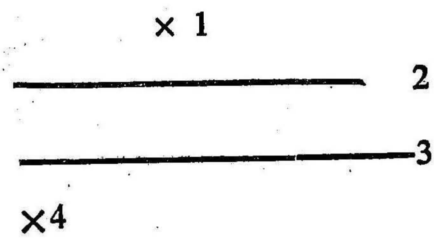
எனவே, இவ்விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குப் போர்ச் செய்கை காரணமெனத் தெளிவாகிறது.

66. ஆனமானத்திரி

இரு கட்சியினர் எதிரெதிரே வரிசையாக நின்று கொள்ள, கட்சித் தலைவர் இருவரும் தங்கள் தங்கள் வரிசைக்குப் பின்புறம் நின்று கொள்ள வேண்டும்.

முறுக்கப்பட்ட துணியொன்றினை ஒரு கட்சித்தலைவர் தூக்கியெறிய எதிர்க் கட்சித்தலைவர் பிடிக்க வேண்டும். பிடித்து விட்டால் அவர் கட்சியினர் மேலேயேறி உட்காரலாம். இல்லையெனின் அக்கட்சியினர் குனிய நேரிடும். தூக்கியெறியும் போது கீழ்க்கண்ட பாடலைப் பாடுவது வழக்கமாயுள்ளது.

"ஆன மானத்தி திரி
உங்கப்பன் மீசையை
அடியோடு முறுக்கும் திரி"



1. தலைவர்—1
2. கட்சி—1
3. கட்சி—2
4. தலைவர்—2

குனிந்திருப்பவருடைய கட்சித்தலைவர் முன்னின்ற இடத்திலேயே நிற்க, எதிர்கட்சித்தலைவரும் முன்னின்ற இடத்திலேயே நிற்பார். எதிர்க்கட்சித்தலைவர் தூக்கி எறியும் துணித்திரியினை குனிந்திருப்பவருடைய கட்சித் தலைவர் பிடித்து விட்டால் உடனே மேலேயேறியிருப்பவர் மேல் எறிந்து விடுவார். இவ்வாறு எறிபட்டு விட்டால் மேலேயிருப்பவர் குனிய நேரிடும். எறிபடா விட்டால் வழக்கம் போல வரிசையில் நின்று முன்போல விளையாட்டுத் தொடரும்.

இவ்விளையாட்டினால் தலைவர் அடையப் போவது ஒன்றும் இல்லை. தங்கள் கட்சியினர் குனிந்து துன்பப்பட்டுவிடக் கூடாதென்பது அவரின் பொறுப்புணர்ச்சியால் விளங்குகிறது.

குனிந்திருப்பவர் மேலேறியிருப்பவர் என்ற நிலையினைச் சிந்தித்துப் பார்த்தால் குதிரைப் படையினை நினைவூட்டுவதாய்

உள்ளது. போர்க்காலத்தில் தலைவராக இருப்பவர் படைகளுக்கு அதிகப்படியான சேதம் அடையாவண்ணம் காப்பாற்றிச் செல்லும் போக்கினை இங்கு ஒப்பிட்டு நோக்கலாம்.

தலைவராக இருப்பவருக்குப் பொறுப்புணர்ச்சியுடன் நடந்து கொள்ளும் தன்மையும், மற்றவர்க்கு அவரைத் தொடர்ந்து ஒழுங்காகச் செயல்படும் தன்மையும் இவ் விளை யாட்டின் பயனாக அமைகிறது எனலாம்.

67. பச்சைக் குதிரை

குதிரை போல் ஒருவர் குனிந்து நிற்க இன்னொருவர் அவர் மேல் தாவிச் செல்லும் முறையினால் 'பச்சைக் குதிரை'யென வழங்கப்படுகிறது.

கலந்து கொள்ளும் சிறுவரெல்லாம் வரிசையாகக் குனிந்து நிற்க வேண்டும். வரிசையின் கடைசியிலிருப்பவர் குனிந்து நிற்பவர் முதுகில் தம் கைகளையூன்றித் தாவித் தாவி வருதல் வேண்டும். குனிந்து நிற்பவர் வரிசை முடிந்தவுடன் தாவியவர் இறுதியில் வந்து குனிந்து நிற்க வேண்டும். இவ்வாறு அடுத் தடுத்துக் கடைசியிலுள்ளவர் தாவி வருதலும் இறுதியில் குனிந்து நிற்பதுமாக இவ் விளையாட்டு தொடர்ந்து நிகழும்.

இவ் விளையாட்டில் மூன்று செயல்கள் நோக்கற்பாலதாக அமைந்துள்ளன. ஒன்று உயரத்தாவுதல், இரண்டு தாவும் போது குனிந்திருப்பவரைத் தட்டிவிடாமறத்தாவுதல்,மூன்று தொடர்ந்து தாவி வருதலாகும்.

உயரத்தாவும் பழக்கம், அதிலும் தொடர்ந்து தாவும் பழக்கம் இவ்விளையாட்டின் பயனாய் சிறுவர்க்குக்கிடைக்கிறது.

68. கால் தாண்டி

தாவும் இயல்பினை விளையாட்டு முறையாகக் கொண்டு விளங்குவது இவ் விளையாட்டு. தொடக்கத்தில் ஒருவர் காலினை நீட்ட மற்றவரெல்லாம் தாண்டும் செய்கை நோக்கி 'கால் தாண்டி' என்ற பெயர் பெற்றது.

விளையாடும் சிறுவருள்ளும் 'பட்டவர்' கீழே உட்கார்ந்து ஒரு காலினை நீட்ட மற்றவர் தாண்டிச் செல்வார். பின் நீட்டிய கால் மீது இன்னொரு காலினை வைக்க முன்போலத் தாண்டுதல்

வேண்டும். அதன்மேல் ஒரு கையினையும், மேல் இன்னொரு கையினையும் வைக்க, மற்றவர் தாண்டிச் செல்வார்.

படிப்படியாகக் கீழ்க்கண்ட நிலைகளில் 'பட்டவர்' குனிந்து கொள்ள பழமேறிய மற்றவர் தாண்டிச் செல்லுதல் வேண்டும்.

1. கால் நகம்: கைவிரலினால் கால் நகத்தினைத் தொட்டுக் குனிந்திருக்கும் நிலை.

2. கரண்டை: பாதத்திற்கு மேலுள்ள கரண்டைக் காலினைக் கைகளால் பிடித்துக் குனிந்து நிற்கும் நிலை.

3. மொளி: காலின் மொளிப் பகுதியினைப் பிடித்து குனிந் திருக்கும் நிலை.

4. கை கட்டுதல்: தலையினைத் தாழ்த்தி, கைகளைக் கட்டி நிற்கும் நிலை.

5. இடுப்பு: தலையினைத் தாழ்த்தி, இடுப்பில் கை வைத்து நிற்கும் நிலை.

6. சாமி கும்பிடுதல்: தலையினைத் தாழ்த்தி வணங்கி நிற்கும் நிலை. மேற்கண்ட நிலைகளிலெல்லாம் 'பட்டவர்' முதுகில் கையினையூன்றி கால்கள் தட்டிவிடாமல் தாண்டுதல் விளையாட்டு முறையாகும். கால்தட்டி விட்டாலோ தாண்டு பவரின் உடல் குனிந்திருப்பவரின் உடலைத் தொட்டு விட்டா லோ விளையாட்டில் தவறியதாகக் கருதப்படும். தவறியவர் வந்து குனிய விளையாட்டு முன் போலத் தொடரும்.

தற்காலத்தில் உள்ள உயரத் தாண்டுதல் (high Jump) என்ற விளையாட்டினை இதனுடன் ஒப்பிட்டு நோக்கலாம்.

உயரத் தாண்டுவதற்கான பயிற்சி இவ் விளையாட்டின் மூலம் சிறுவர்களுக்குக் கிடைக்கிறது.

69. கிட்டிப்புள்

'கிட்டி' என்றால் இடுக்கிபோன்ற ஒரு கருவியினைக் குறிக்கும். கடன்காரன் தொல்லைப்படுத்திப் பணம் வாங்கினால் 'கிட்டிபோட்டுப் பணம் வாங்கினான்' என்று கூறும் பழக்கத் தினை வழக்கத்தில் காணலாம். 'புள்' எனின் பறவையினைக் குறிக்கக்கூடிய சொல்லாகும். 'கிட்டி' என்ற கருவியினைப் 'பறவை' பிடிப்பதற்குப் பயன்படுத்தியிருக்கலாம். அவ்வேட்டு

வினையினை அடிப்படையாகக் கொண்டு இவ்விளையாட்டு எழுந்திருப்பதால் அவ்வாறு ஊகிக்க இடமளிக்கிறது.

மேனாட்டுச் சிறுவர் விளையாட்டுகளில் 'டிப் கேட்' (Tip Cat)என்ற விளையாட்டினை 'கிட்டிப்புள்' விளையாட்டுடன் இணைத்துப் பார்க்கலாம்.

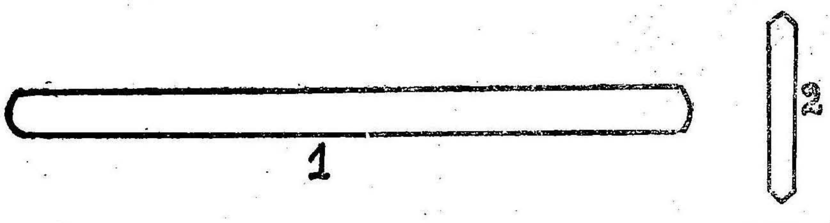
1. கோட்டுக்கிட்டி

வட்டமான கோடுவரைந்து விளையாடப்படுவது கொண்டு 'கோட்டுக்கிட்டி' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுகிறது.

நீளமான கம்பு ஒன்றும், சிறுகம்பு ஒன்றும் இவ்விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் கருவிகளாகும்.

நீளமான கம்பினைக் கையில் பிடித்துக் கொண்டு, சிறுகம்பினைப் பத்துவரைக்கும் தட்டுதல் வேண்டும். ஒரே தடவையில் பத்து அடித்தல் என்பது இயலாது. இரண்டு மூன்று தடவைகளில் அடித்து விடலாம். விளையாடும் சிறுவருள்ளும் யார் முதலில் 'பத்து' அடிக்கின்றாரோ அவர் பழமாகிவிடுவார். இறுதியில் ஒருவர் 'காயாவார்' (பட்டவர்).

'பழமேறியவர்' ஒவ்வொருவராய்ப் 'பட்டவரைப்' 'பழம் காய்ச்சுவார்.



1. நீளமானகம்பு (இரண்டு முழம் முதல் மூன்று முழம் அளவு நீளம்).

2. சிறுகம்பு (நான்கு விரல் வரையிலான நீளம்).

பழமேறியவர் வட்டமான கோட்டிற்குள் நின்று கொண்டு நீளக்கம்பினால், சிறுகம்பினை இழுத்து அடிப்பர். சிறுகம்பு விழுந்த இடத்திலிருந்து வட்டக் கோட்டிற்குள் அதனைத் தூக்கி எறியவேண்டும். வட்டக்கோட்டிற்குள் விழும்வரைக்கும் பழம் காய்ச்சுபவர் அடித்துக் கொண்டேயிருப்பார். அடித்துப் போடும் கம்பினைப் 'பட்டவர்' பிடித்து விட்டால் 'பழம் கருகிப்' போய்விடும்.

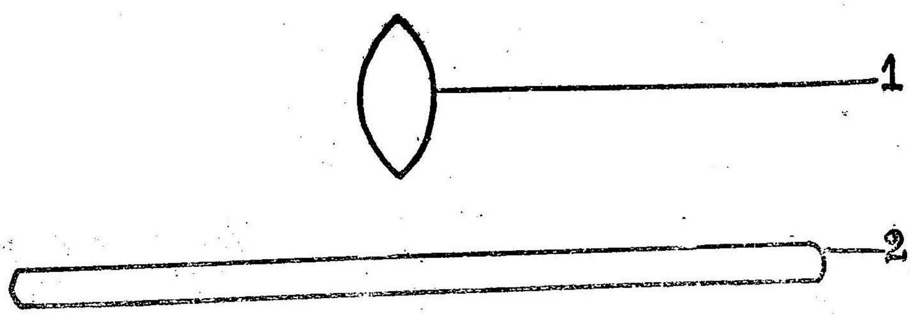
எல்லோரும் பழம் காய்ச்சியபின் விளையாட்டு மறுபடியும் முன்போலத் தொடரும்.

2. கீந்துகிட்டி

'கீந்துதல்' என்ற சொல்லிற்குத் 'தள்ளுதல்' என்ற பொருள் விளையாட்டில் வழங்கப்படுகிறது. குழியில் சிறுகம்பினை வைத்து நீளக்கம்பினால் தள்ளி விளையாடும் இயல்பு இவ்விளை யாட்டில் இடம்பெற்றிருக்கிறது. எனவே, 'கீந்துகிட்டி' என அழைக்கப்பட்டதாகலாம்.

விளையாடும் சிறுவர் இருகட்சியாய்ப் பிரிந்து கொண்டு, (உத்திபிடிக்கும் முறையில்) எக்கட்சியார் கீந்த வேண்டுமென்ப தனையும் தீர்மானித்துக் கொள்வர் (எச்சி ஒட்டு முறையில்).

'கீந்துகிற' கட்சியாரில் ஒருவர், குழியினில் சிறுகம்பினை வைத்து நீளமான கம்பினால் 'கீந்த' வேண்டும். கீந்தியபின் நீளக்கம்பினைக் குழிக்கருகில் இருக்கும் பள்ளத்தில் வைத்து விட வேண்டும்.



1. குழி.
2. நீளமான கம்பினை வைக்கும் பள்ளம்.

எதிர்க்கட்சிக்காரரில் ஒருவர், சிறுகம்பினை எடுத்துக் குழிக் கருகில் இருக்கும் நீளமான கம்பினை நோக்கி எறியவேண்டும். சரியாக எறிந்துவிடின் 'கீந்தியவர்' ஆடுமுறை முடிந்துவிடும். அவர்தம் கட்சியில் அடுத்தவர் ஆடுவதற்கு முன்வருதல் வேண்டும்.

குழிக்கருகில், எறிந்த சிறுகம்பு விழுந்தால் 'தண்ணீர் குடிக் கிறது' என்று சொல்வர். அவ்வாறு இருப்பின் 'கீந்தியவர்' ஆடு முறை கழிந்துவிடும்.

அடிக்கும் நீளக் கம்பிலிருந்து ஒரு கம்பளவு தள்ளி விழுந்தால் தான் 'கீந்துபவர்' ஆட்டுத் தொடரும், சிறுகம்பினைத் தூக்கி யெறியும் போது கீந்துபவர் தன் நீளக் கம்பினால் அடித்து விடு

வர். அப்போது குழியிலிருந்து சிறுகம்பு விழுந்து கிடக்கும் தூரம் வரை கையிலுள்ள நீளக் கம்பினால் அளந்துவருவார். அளந்துவரும் எண் நூறினை அடைந்தால் 'ஒரு மொட்டை' யென்று கணக்கிடப்படும். இவ்வாறு எதிர்கட்சியிலுள்ளோரை 'மொட்டை' வைத்துவிடின் பழம் காய்ச்சுதல் நடைபெறும்.

'பழம் காய்ச்சுதல்' கோட்டுக்கிட்டியினைப் போன்றே இங்கும் அமைந்திருக்கிறது.

மதுரை மாவட்டத்தில் 'கிட்டிப்புள்' என அழைக்கப்பெறும் இவ்விளையாட்டு திருநெல்வேலியில் 'சில்லாங்குச்சு' எனவும், திருச்சி, கோயம்புத்தூர் பகுதியில் 'கில்லித்தாண்டு' எனவும் வழங்கப் பெறுகிறது.

ஏற்கனவே குறிப்பிட்டதுபோல் இவ்விளையாட்டின் தோற்றத்திற்கு வேட்டுவவினை காரணமாயமைந்திருக்கலாம். "குறுந்தடியைக் கொண்டு கோழி, முயல் போன்றவற்றை வேட்டையாடும் இயல்பு இவ்விளையாட்டில் பிரதிபலிப்பதாய்க் கூறுவர். இவ்வடிப்படையிலேயே 'கோழியினை அடிக்கக் குறுந் தடி வேண்டுமா?' என்ற முதுமொழியும் தோன்றியதென்பார்."[1]

வேட்டையாடச் செல்பவர் குறுந்தடி கொண்டு புதரினைக் கலைப்பதால் முயலோ காட்டுக் கோழியோ பறக்கும். அதனைக் குறுந்தடி கொண்டு அடித்து வீழ்த்த, சற்று தூரத்தில் சென்று விழும். துணைக்கு வந்தவர், விழுந்த இடத்திலிருந்து அடித்த வர்க்குத் தூக்கியெறிவார். இதுதான் வேட்டை வினை. நீள மான கம்பினால் சிறுகம்பினை அடித்து எழுப்பித் தூர அடித்தல் விளையாட்டிலிடம் பெறுகிறது. பின் சிறுகம்பு விழுந்த இடத்தி லிருந்து தூக்கியெறிவதும் விளையாட்டு முறையாக உள்ளது.

70. பிள்ளையார் பந்து

ஒரு கல்லினைப் பிள்ளையார் எனக்கொண்டு பந்தினால் எறிந்து விளையாடும் தன்மையினால் இவ்விளையாட்டின் பெய ரும் 'பிள்ளையார் பந்து' என்று அழைக்கப்படுகிறது.

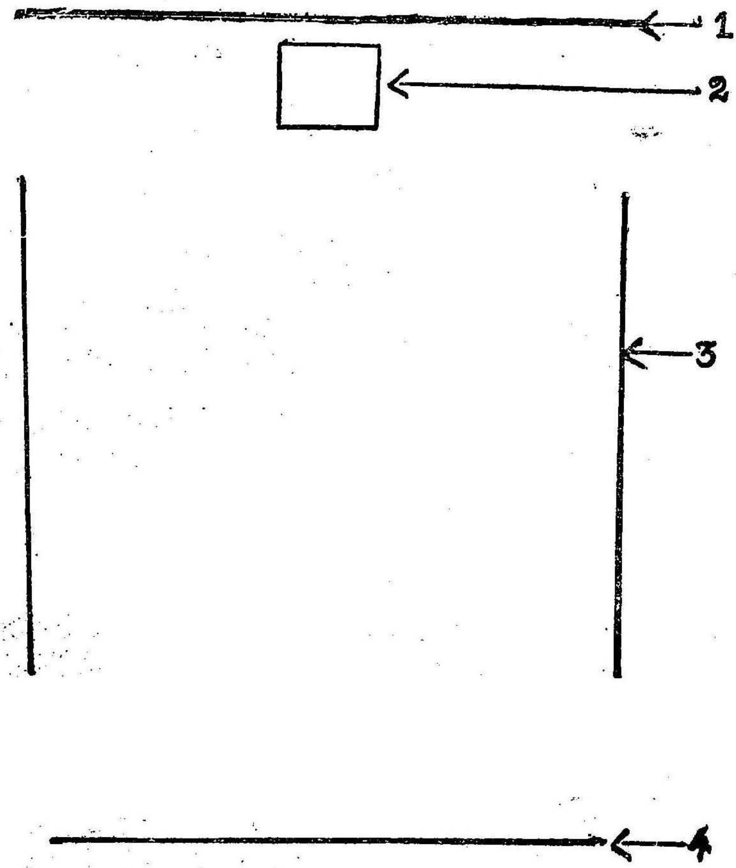
இவ்விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் 'உத்திபிடிக்கும்' முறையில் இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரிந்து கொள்வர். பிரிந்த

---

1. ஞா. தேவநேயன், தமிழ் நாட்டு விளையாட்டுகள், ப. 23.

கட்சிகளில் எக்கட்சி பந்தினை யெறியவேண்டும் என்பதனை யறிய 'எச்சி ஒட்டு' முறையினைப் பயன்படுத்துவர்.

சுவருக்குச் சற்று முன்புறம் மணலைக் குவித்து, அதன் நடுவே ஒரு கல்லினை நிறுத்துவர். இக்கல்லே 'பிள்ளையார்' என வழங்கப்படுகிறது. பிள்ளையாருக்கெதிரே சற்று தூரத்தில் எல்லை அமைக்கப்பட்டிருக்கும். பந்தினை எறியும் கட்சியார் அக்கோட்டில் போய் நின்று கொள்வார். எதிர்க்கட்சியினர் பிள்ளையாருக்கு இருபுறமும் நின்று பந்தினைப் பிடிப்பதற்காகத் தயாராய் நிற்பார்.



1. சுவர்.
2. பிள்ளையார்.
3. பிடிக்கும் கட்சியினர்.
4. எறியும் கட்சியினர்.

பந்தினை எறியுங்கால் 'பிள்ளையார்' மேல் பட்டோ அன்றி யும் சுவர் மேல் பட்டோ எழும்பி வரும். எழும்பிய பந்தினை

எதிர்க்கட்சியினர் பிடித்துவிட்டால், எறியுங்கட்சியில் எறிந்தவரின் ஆட்டமுறை போய்விடும். அடுத்து அவர் கட்சியிலேயே இன்னொருவர் எறிதல் வேண்டும். 'பிள்ளையாரை' எறிகையில் 'பிள்ளையார்' சாயாவிடினும் எறிபவர் ஆட்டமுறை இழந்தவராகக் கருதப்படுவர். பின் எறியுங் கட்சியிலிருந்து இன்னொருவர் எறியவேண்டும்.

பிள்ளையார் சாய்க்கப்பட்டு, எழும்பிய பந்தினை எதிர்க் கட்சிக்காரர் பிடிக்கா விட்டால், பிடிப்பதற்காக நின்ற கட்சியிலுள்ளவர் அனைவரும் ஓடிவிடுவர். எறியும் கட்சியினர் நெருக்கமாகக் கூடிநின்று அவர்களுக்குள் ஒருவர் பந்தினை ஒளித்து வைத்துக் கொள்வர். ஆனால் எல்லோரும் தங்களிடம்தான் பந்து இருக்கிறது என்பது போல நடிப்பர். யாரிடம் பந்து இருக்கிறது என்பதனையறியாது எதிர்க்கட்சிக்காரர் நெருங்கி வருங்கால் பந்து வைத்திருப்பவர் எறிந்து விடுவார். அவ்வாறெனின் அத்துடன் ஆட்டம் முடிந்து விடும். மறுமுறை ஆடவிரும்பின், எறியுங் கட்சியினர் மறுபடியும் எறியும் முறையினைப் பெறுவார்.

எறியுங்கட்சியினர் பந்தினை எறிவதற்காகச் சமயம் பார்த்து நிற்கையில், அவர்களையுமறியாமல் பிள்ளையார் மேல் 'எச்சிலை' உமிழ்ந்து விட்டால் பந்து எறிபவர் பந்தினால் எறிதல் கூடாது. அத்துடன் ஆட்டம் முடிந்து விடும். அடுத்த ஆட்டத்தில் 'பிடிக்கும் கட்சியினர்' 'எறியுங் கட்சியினராகவும்' 'எறியுங் கட்சியினர்' 'பிடிக்கும் கட்சியினராகவும்' மாறுதல் வேண்டும்.

71. எறி பந்து

'எறிபந்து' 'பேய்ப்பந்து' எனவும் 'அடிபந்து' எனவும் வழங்கப் பெறும்.

ஒருவருக்கொருவர் பந்தினை எறிந்து விளையாடும் இயல்பு நோக்கி 'எறிபந்தென' பெயர் பெற்றிருக்கலாம். அன்றியும் முரட்டுத் தன்மையுடன் எறியும் பண்புநோக்கி 'பேய்ப்பந்து' என அழைக்கப்பட்டிருக்கலாம், எறியும் பந்தினால் அடிபடும் தன்மை கொண்டு 'அடிபந்து' எனப்பெயர் பெற்றிருக்கலாம்.

சிறுவர் விரும்பியாடும் இவ்விளையாட்டு ஊருக்குப் புறத்தேயுள்ள பரந்த வெளியில் விளையாடப் பெறும். விளையாட்டில் அதிகப்படியான ஆட்கள் கலந்து கொள்வதால் ஆட்டம் விறு விறுப்பாக இயங்கும்.

பந்துள்ளவர் நடுவே நிற்க மற்றவரெல்லாம் சுற்றி நிற்க வேண்டும். பந்து வைத்திருப்பவர் 'பந்தோ பந்து' என்று சொல்லிப் பந்தினைத் தூக்கிப் போட்டுப் பிடிப்பார். மற்றவரெல்லாம் 'என்ன பந்து' என்று திருப்பிக் கேட்பர். 'எறிபந்து' என்று பந்து வைத்திருப்பவர் சொல்ல, 'யார் மேலே' என்றுமற்றவர் கேட்பர். 'உன் மேலே' என்று சொல்லி வேகமாகப் பந்தினை எறிவார். யாருக்குப் பந்து எளிதில் கிடைக்கிறதோ அவர் மற்றவரைக் குறி பார்த்து எறிவர். உடனே மற்றவர் அடிக்குத் தப்புவதற்காகவும் பந்தினை எடுப்பதற்காகவும் அங்குமிங்கும் ஓடுவர். இவ்வாறு ஒருவர் மாற்றி ஒருவர் எறிந்து கொள்ளும் முறையால் விளையாட்டு விறுவிறுப்பானதாய் அமையும்.

'பிள்ளையார் பந்தின்' விதிமுறைகள் தளர்த்தப்பட்டு இவ்விளையாட்டு உருவெடுத்திருக்கலாம்.

ஒரு பொருளை விரைந்து எடுக்கும் பயிற்சியும், குறிபார்த்து எறியும் பயிற்சியும், குறிபார்த்து எறியப்பெறும் பொருளிலிருந்து தப்பிப்பதற்கான பயிற்சியும் இவ்விளையாட்டின் மூலம் சிறுவர்க்குக் கிடைக்கின்றதெனக் கூறலாம்.

72. பம்பரம்

'பம்பரம்' என்ற ஆடுகருவியின் பெயர் கொண்டு இவ்விளையாட்டும் இப்பெயர் பெற்றதெனலாம். பொதுவாகப் பம்பரமெனினும் அதில் பல ஆட்டவகைகள் உள்ளன.

குத்துப் பம்பரம்

வட்டத்திற்குள்ளிருக்கும் பம்பரத்தினைக்குத்தி வெளியேற்றி விளையாடும் தன்மை கொண்டு 'குத்துப் பம்பரம்' என்ற பெயருடன் விளங்குகிறது.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்வோர் அனைவரும் தங்களுக்கென ஒரு பம்பரமும், அதனைச் சுற்றுவதற்குத் தேவையான சாட்டையினையும் வைத்திருத்தல் வேண்டும்.

வட்டமான அரங்கிற்குள் சிறுதட்டைக்குச்சியோ அல்லது மாங்கொட்டையோ வைக்கப்பட்டிருக்கும். விளையாடுபவர் அதனைப் பம்பரத்தினால் குத்தி வெளியேற்ற வேண்டும்.

வெளியேற்றப்பட்டவுடனே 'வக்கீசு' எடுத்தல் வேண்டும். பம்பரத்தினைத் தரையில் ஆடவிட்டுச் சாட்டையினால் வாரி

யெடுத்தலையே 'வக்கீசு' என்று கூறுவது வழக்கம். யார் தாமத மாக 'வக்கீசு' எடுக்கிறாரோ அவரே 'பட்டவர்' ஆவார். இவரு டைய பம்பரம் வட்டத்திற்குள் வைக்கப்படும்.



பழமேறியவர் முன்போல பம்பரத்தினைக் குத்தி வெளி யேற்ற முயல்வார். வெளியேற்றிய உடனே 'வக்கீசு' எடுக்க வேண்டும். தாமதமாக எடுப்பவர் தன்னுடைய பம்பரத்தினை உள்ளே வைக்க வேண்டும்.

'மட்டை' போன பம்பரமும், 'சாட்டை' போன பம்பரமும் தவறியஆட்டாகையால் பம்பரத்தினைஉள்ளேவைக்க வேண்டும். தலைகீழாகச் சுற்றும் பம்பரத்தினை, 'மட்டை' யென்றும், பக்க மாகச் சுழலும் பம்பரத்தினைச் 'சாட்டை' யென்றும் கூறுவர்.

பல பம்பரங்கள் உள்ளேயிருந்தால் அவையனைத்தையும் வெளியேற்றியபின்தான் 'வக்கீசு' எடுக்கவேண்டும்.

குத்தப்பட்ட பம்பரம் வட்டத்திற்குள் சுழன்று கொண்டிருக் கையில் 'பட்டவர்' அமுக்கி விட்டால் அமுக்கப்பட்ட பம்பரமும் வட்டத்திற்குள் வைக்க வேண்டியிருக்கும்.

வட்டத்திற்கு வெளியே பம்பரம் ஆடுகையில் 'பட்டவர்' 'வக்கீசு' எடுத்து விட்டால் 'வக்கீசு' எடுக்கப்பட்ட பம்பரத் தினை உள்ளே வைக்கவேண்டும்.

பல பம்பரங்கள் உள்ளேயிருந்தால் நண்பருடைய பம்பரத்தினைக் கரையேற்றவேண்டுமென்ற உணர்வுடன் செயல்படுவதுமுண்டு.

73. குண்டு விளையாட்டு

'குண்டு விளையாட்டு' கோலி விளையாட்டெனவும் வழங்கப் பெறும். குண்டெனினும், கோலியெனினும் உருண்டையான விளையாடும் கருவியினைக் குறிக்கும்.

'அரங்கின்றி வட்டாடியற்றே' என்ற குறளுக்கு (401) உரை கூறும் பரிமேலழகர் 'வட்டாடுதலை' 'உண்டை உருட்டுதல்' என்று குறிப்பிடுகின்றார். அவர் குறிப்பிடும் 'உண்டை உருட்டல்' தற்கால 'குண்டு விளையாட்டுடன்' தொடர்புடையதாக இருக்கலாம் என்ற சிந்தனைக்கும் இடமுண்டு.

குண்டு விளையாட்டின் தொடக்கம் எதுவென்று கூறாவிடினும் மிகப் பழமையான விளையாட்டென்று உணர முடிகிறது. "எகிப்திய நாகரிகக் காலத்திலேயே குண்டு விளையாட்டு இருந்ததற்கான சான்றுகள் கிடைத்துள்ளன."[1]

"நம்நாட்டிலும் நாகர்ஜுனக்கொண்டாப் பகுதியில் வாழ்ந்த பழம் மக்களிடம் இத்தகு விளையாட்டு இருந்ததற்குக் குடைவரைச் சிற்பங்கள் சான்றாக அமைகின்றன."[2]

இவற்றையெல்லாம் ஒப்பிட்டு நோக்கி ஆராயுமிடத்துக் கோளமான பொருளொன்றினை உருட்டி விளையாட வேண்டுமென்ற எண்ணம் உலகமக்களிடம் தனிப்பட்ட வளர்ச்சியாக எழுந்ததெனக் கொள்ளலாம்.

---

1. "......... It was known in ancient Egypt and has always been popular with children."

— V. N. Kak in iwi, "Indigenous game", Bulletin ofthe institute of traditional culture, part I, 1965.

2. "Another game known to the Ikshvaku period was that of marbles."

— K. Krishna Murthy, Nāgārjunakoṇḍa a cultural study, (Concept Publishing Company, Delhi, 1977) P. 224.

மேனாட்டுச் சிறுவரின் தெருவோரத்து விளையாட்டுகளில் (Street games) குண்டு விளையாட்டானது (marbles) இன்றியமையாதஇடம்பெறுகிறது. இன்றளவும் தமிழ்க்கிராமச் சிறுவரிடமும் இவ்விளையாட்டு குறிப்பிடத்தக்கதாய் விளங்குகிறது. ஒருநாட்டிலிருந்து ஒரு நாட்டிற்குப் போயிருக்கலாம் என்ற கருத்து இங்கு ஏற்புடைத்தாகாது. இதன் தோற்றம் தனித்தனி வளர்ச்சியால் ஏற்பட்ட ஒன்றுபட்ட எண்ணமெனத் துணியலாம்.

பகல் நேரத்தில் ஆடப்பெறும் இவ்வாட்டிற்குத் தெருவோரத்து அகன்ற இடங்கள் விளையாடுமிடமாக உள்ளன. கோடைக்காலத்தில் இவ்வாட்டம் மிகுதியாக ஆடப்பெறும் என்பது குறிப்பிடத் தக்கதாகும்.

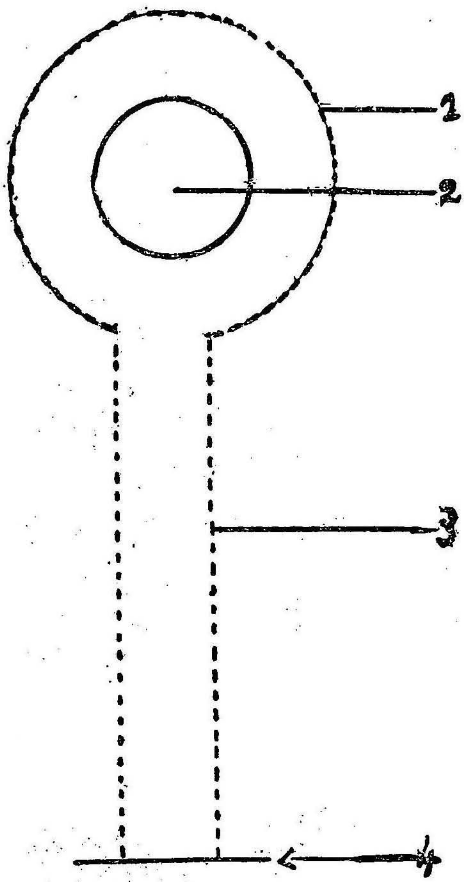
1. குழிக்குண்டு

சிறுகுழி தோண்டப்பட்டு, குழியில் குண்டினை உருட்டி விளையாடும் இயல்புகொண்டு 'குழிக் குண்டு' எனப்பட்டது.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் எண்ணிக்கையில் வரையறையேதுமில்லை. கலந்துகொள்பவர் ஒவ்வொருவரும் தங்களுக்கென ஒவ்வொரு குண்டினை வைத்திருத்தல் வேண்டும். அதிலிருந்து சற்றுத்தூரம் தள்ளி எல்லைக்கோடு வைக்கப்பட்டிருக்கும். குழியில் 'குதிங்காலை'யூன்றி வட்டமாகப் பாதத்தினைச் சுற்றுவதால் குழியினைச் சுற்றிச் சாய்வான பள்ளம் உண்டாகிறது. இது உருட்டும் குண்டு எளிதாகக் குழியினை நோக்கி உருள்வதற்கு ஏதுவாகிறது. பின், குழியிலிருந்து எல்லைவரைக்கும் பாதத்தால் நேர்க்கோடு கிழிக்கப்பெறும். குழியைக் குறித்து நேராகக் குண்டினை உருட்டுவதற்கு இஃது உதவியாய் இருக்கும்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் எல்லையில் நின்றுகொண்டு குழியினை நோக்கிக் குண்டினை உருட்டிவிடுவர். குழியில் குண்டு விழுந்தால் 'ஒன்பதாகக்' கணக்கிடப்படும். அத்துடன் ஆட்டில் முதலில் ஆடும் தகுதியினையும் அவரே பெறுகிறார். ஒருவரும் குழிபோடாவிட்டால் குழிக்கு அண்மையில் எவர் குண்டு இருக்கிறதோ அவர் முதலில் ஆடும் தகுதியினைப் பெறுகிறார். அவர் பக்கத்திலிருக்கும் குண்டினை அடிக்க முற்படுவார். அடித்துவிட்டால் 'ஐந்து' எண் அவர் எண்ணிக்கையுடன் சேர்த்துக்கொள்ளலாம். அடிக்காவிடின் ஒரு குண்டினை

அடிக்கும்போது, அடுத்தடுத்து அண்மையில் இருப்பவர் ஆட முன்வருதல் வேண்டும். அடித்த குண்டு இன்னொரு குண்டினை அடித்துவிடக்கூடும். அவ்வமயம் 'ஈரடிச்சான் பழம்' என்று யார் முதலில் சொல்லுகிறாரோ அவருடைய எண்ணிக்கையில் 'ஐந்து' சேர்த்துக் கொள்ளப்படுவதுண்டு.



1. பாதத்தால் கிழிக்கப்படும் வட்டம் 2. குழி
3. பாதத்தால் கிழிக்கப்படும் நேர்கோடு
4. எல்லைக்கோடு

ஒரு குண்டினை அடிக்கையில் அடிபட்ட குண்டு உருண்டு சென்று குழியில் விழுந்துவிடவும் கூடும். அப்போது 'குழிவிழுந்தான் பழம்' என்று முதலில் சொல்பவர்க்கு 'ஐந்து' எண்கள் சேர்க்கப்படும்.

அடித்தபின் குண்டினைக் குழியில் போட்டால் 'ஒன்று' என்ற எண்ணிக்கையே சேர்க்கப்படும்.

இவ்வாறாகப் பத்து அடித்தவர் பத்து அடித்து முடிந்தபின் அடிக்கும் அடிக்கு'பழம் பித்து' என்று பெயர். அடுத்து அவர் குழி போடலாம். 'பழம் பித்து' சொன்ன பிறகு குழிபோடுவதற்குக் 'கருலொக்கு' என்று பெயர். அவ்வாறு அவர் குழிபோட்டுவிட்டால் 'பழம்' வைத்ததாகக் கருதப்படும். அவரைத் தவிர்த்து மற்றவர் ஆடுதல் வேண்டும். இறுதியில் ஒருவர் தோற்றவராவார்.

பழமேறியவர் ஒவ்வொருவரும் தனித்தனியாகத் தோற்றவர் குண்டினைக் குழியிலிருந்து இழுத்துத் தூரஅடிப்பார். பின் குண்டினைக் குழிநோக்கித் தோற்றவர் கொண்டு வருதல் வேண்டும். பழமேறியவர் எந்தமுறையில் தள்ளவேண்டுமென்று விரும்புகிறாரோ அம்முறையிலேயே தள்ளிக் கொண்டு வருதல் வேண்டும். சுண்டுவிரலினால் சுண்டித்தள்ளுதல், தேக்கித் தள்ளுதல், கையினை மடக்கித்தள்ளுதல் காலினை மடக்கித் தள்ளுதல், நாக்கினால் தள்ளுதல், மூக்கினால் தள்ளுதல், தலையினால் தள்ளுதல் போன்றவை 'தள்ளுதலின்' வகைகளாம்.

'குழிக்குண்டு' என மதுரைமாவட்டத்தில் அழைக்கப்பெறும் இவ்விளையாட்டு திருச்சி, கோயம்புத்தூர், சேலம் வட்டாரங்களில் 'அஞ்சல குஞ்சம்' எனவும், 'ஒற்றைக்குழியாட்டம்' எனவும் வழங்கப்படுகிறது.

அடிக்கையில் 'ஐந்தாம்' எண்ணைச் சொல்வதற்குப்பதில் 'அஞ்சல குஞ்சம்' என்று சொல்லப்படும் வழக்கம் கொண்டு 'அஞ்சல குஞ்சம்' என்று இவ்விளையாட்டு அழைக்கப்படுகிறது.

பலகுழிகள் வைத்தாடும் பழக்கம் சேலம் வட்டாரங்களில் இருப்பதால் வேறுபடுத்திக்காட்டுவதற்காக ஒரு குழியினை வைத்து ஆடப்பெறும் இவ்விளையாட்டு 'ஒருகுழியாட்டம்' என்று சொல்லப்படுகிறது.

ஆடுமுறை இரண்டிலும் ஒன்றாக இருப்பினும் சில வேறுபாடுகளும் உள்ளன. இவைகளுக்கிடையேயுள்ள ஒற்றுமைவேற்றுமைகள் அட்டவணைப்படுத்தப்பட்டுள்ளன.

	குழிக்குண்டு	அஞ்சலகுஞ்சம்
1.	'குழிக்குண்டு' என்ற பெயர் பரவலாக வழங்கப்படுகிறது	'அஞ்சல குஞ்சம்' எனவும் 'ஒற்றைக்குழி ஆட்டம்' எனவும் வழங்கப் பெறுகிறது.
2.	குழியிலிருந்து சற்றுத்தூரம் தள்ளி நிற்பதற்காக உள்ள கோடு 'எல்லைக்கோடு' என்ற பெயர் பெறும்.	இங்கு, 'உத்திக்கோடு' என்ற பெயர் இடம்பெறுகிறது.
3.	குண்டு குழியில் விழுந்தால் ஒன்பது என்று கணக்கிடப் படுவதுண்டு.	இங்கும் ஒன்பது என்றே கணக் கிடப்படும்.
4.	குண்டினை அடித்தால் 'ஐந்து' எண் சேர்க்கப்படும்.	இவ்வாட்டிலும் 'ஐந்து' எண் சேர்க்கப்படுவதுண்டு.
5.	பழம் போடுவதற்குப் பத்து வரை அடித்தல் வேண்டும்.	பழம் போடுவதற்கு இங்கும் 'பத்து'வரைதான் வரையறுக் கப்பட்டுள்ளது.
6.	குண்டினை அடிக்கும்போது ஒவ்வொரு எண்ணிற்கும் பாடல் வரிகள் சொல்வ தில்லை.	ஒவ்வொரு எண்ணினை அடிக் கும்போதும் பாடல் வரிகள் சொல்வதுண்டு.
7.	பத்தடித்தவுடன் அடிக்கும் அடி 'பழம் பித்து' என்று சொல்லப்படும்.	இம்முறை இங்கு இல்லை.
8.	'பழம் பித்து' அடித்துவிடின் குழிக்குப் போவதற்குக் 'கரு லொக்கு' என்று சொல்லும் வழக்கம் உண்டு.	'கருலொக்கு' இங்கு இடம் பெறவில்லை.

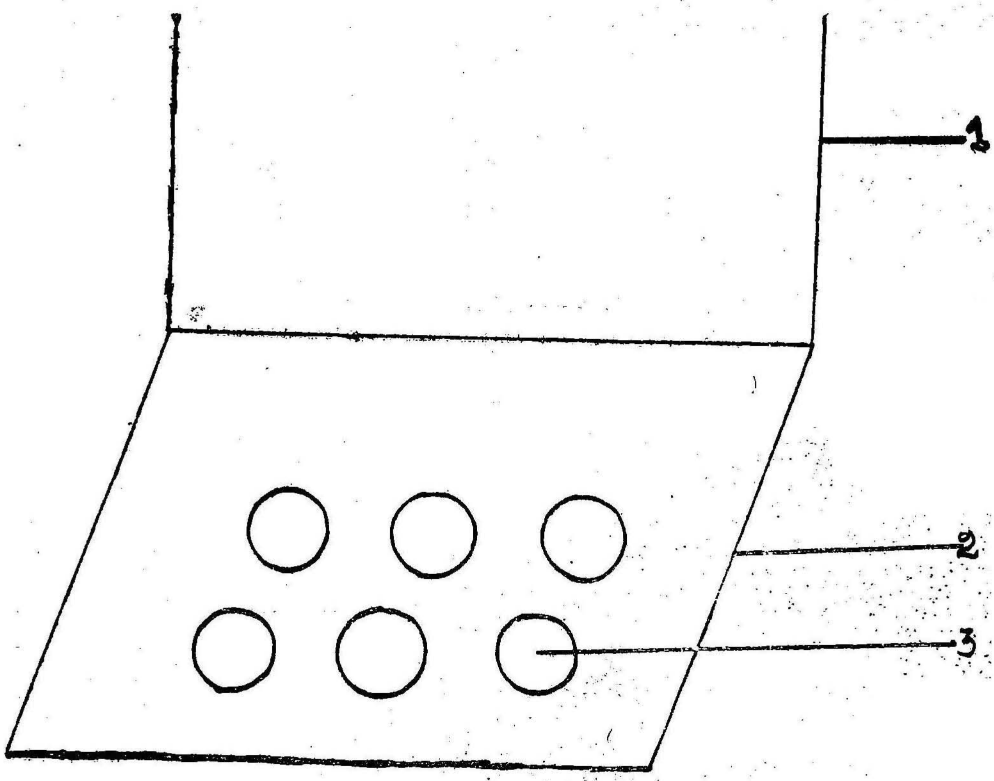
இவ்வட்டவணையிலிருந்து மதுரை வட்டாரத்து 'குழிக் குண்டு' மற்ற இடங்களில் 'அஞ்சல குஞ்சம்' எனவும் 'ஒற்றைக் குழியாட்டம்' எனவும் அழைக்கப்பெறுகிறது என்பது உறுதியா கிறது. ஆடுமுறைகள் ஒன்றாக இருந்தும் சிற்சில வேறுபாடுகள் இருப்பது இடவேறுபாட்டால் எழுந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

2. உருட்டுக் குண்டு

அரங்கிற்குள் குண்டினை உருட்டிப்பின் குறிபார்த்து அடித் தாடப்படுவதுகொண்டு 'உருட்டுக் குண்டென' அழைக்கப்படுவ தாயிற்று.

கலந்து கொள்பவர் எண்ணிக்கையில் வரையறை இல்லா விட்டாலும் விளையாடும் முறையில் இரண்டு இரண்டு பேராகத் தான் விளையாடுதல் இயலும். விளையாடக் கூடிய ஒவ்வொரு வரும் தங்களுக்கென ஒரு 'அடிப்பான்' குண்டும், ஆட்டில் கட்டு வதற்கென பல குண்டுகளும் வைத்திருத்தல் வேண்டும்.

படத்தில் காட்டியுள்ளதைப் போன்ற அரங்கம் சுவரை யொட்டிய பகுதியில் வரையப்படும். உள்ளே ஆறுகுழிகள் இருக் கும். குழியின் எண்ணிக்கையில் குறிப்பிட்ட வரையறையேது மில்லை. எனவே, குழிகள் வைத்துக் கொள்வது அவரவர் இட்டத்தைப் பொறுத்தது எனலாம். ஆனால் குழிகள் வைத் தாடுவதால் இவ்வாட்டில் பயன் இருப்பதாய்த் தெரியவில்லை. தொடக்ககாலத்தில் குழியும் பயன்படக்கூடிய வகையில் ஆடு முறை அமைந்திருக்க வேண்டும். நாளடைவில் அதன் பயன்பாடு குறைந்து இருக்கலாம்.



1. சுவர் 2. சதுர அரங்கு 3. குழி

ஒருவர் எத்தனை குண்டுகளைப் போட விரும்புகிறாரோ அத்தனை குண்டுகளைத்தான் அடுத்து ஆடுபவரும் கொடுக்க

வேண்டும். காட்டாக, முதலில் ஆடுபவர் இரண்டு குண்டுகளைத் தருவதாயிருந்தால் அடுத்து ஆடக்கூடியவரும் இரண்டு குண்டு களைத் தரவேண்டும்.

முதலில் ஆடுபவர் எல்லைக் கோட்டில் நின்று கொண்டு அவ் வரங்குநோக்கி அந்நான்கு குண்டுகளையும் உருட்டுவார். உருட் டிய குண்டு கோட்டில் விழுந்துவிடின் அஃது 'லாக்' எனப்படும். 'லாக்' விழுந்துவிடின் அடுத்து ஆடக்கூடியவன் அனைத்துக் குண்டுகளையும் எடுத்து வைத்துக்கொள்வதுடன் ஆடும் முறை யும் அவருக்குப் போய்விடும். உருட்டிவிட்ட குண்டுகளில் பாதி அரங்கிற்கு வெளியே வந்துவிட்டாலும் ஆட்டுப் போய்விட்ட தாகக் கருதுவர். ஒரு குண்டு மட்டும் வெளியே வந்திருப்பின் அடுத்து ஆடக்கூடியவர் உள்ளே தள்ளிவிடுவார். ஆனால் ஆடும் வாய்ப்புப் போகாது.

அடுத்து விளையாடக் கூடியவர் எக்குண்டினை அடிக்கச் சொல்கிறாரோ அக்குண்டினைத்தான் 'அடிப்பானால்' அடிக்க வேண்டும். அரங்கிற்கு முன்புறமுள்ள குண்டினைக் 'கீத்தி' என்றும், மேல்புறம் உள்ளதை 'மேத்தி' என்றும், நடுவேயுள்ளதை 'நடுத்தி' என்றும் குறிப்பிட்டுச் சொல்வர்.

எதிர்க்கட்சிக்காரர் குறிப்பிட்டுச் சொன்ன குண்டினை அடித்துவிட்டால் குண்டுகள் அனைத்தும் அடித்தவரைச் சார்ந்துவிடும். மறுபடியும் விருப்பப்பட்ட குண்டினைப்போட்டு அடித்தவரே தொடர்ந்து முன்போல ஆடுதல் வேண்டும். சொன்ன குண்டினை அடிக்காவிடின் அந்நான்கு குண்டுகளையும் எடுத்து எதிர்க்கட்சிக்காரர் ஆடவருதல் வேண்டும்.

குறிப்பிட்டு அடிக்கச் சொன்ன குண்டினை விடுத்து வேறொரு குண்டினை அடித்துவிடின் அஃது 'பச்சா' என்று அழைக்கப்படும். 'பச்சா' விழுமானால் அடுத்து ஆடக்கூடியவர் அனைத்துக் குண்டுகளையும் எடுத்துவைத்துக் கொள்வதுடன் ஆடும் முறையும் அவருக்குப் போய்விடும்.

இரண்டு இரண்டு பேராகச் சேர்ந்து விளையாடும் இவ் விளையாட்டின் இறுதியில் யார் அதிகக் குண்டினைப் பெற்றிருக் கின்றனரோ அவரே வென்றவராவார்.

மதுரை வட்டாரத்தில் 'உருட்டுக் குண்டு' என்று அழைக்கப் படும் இவ்விளையாட்டு திருச்சிப்பகுதியில் 'இருகுழியாட்டம்'

எனவும், சேலம் வட்டாரத்தில் 'முக்குழியாட்டம்' எனவும்பெயர் பெற்றிருக்கிறது. ஆட்டின் நோக்கம் குறிபார்த்து அடிப்பதாக இருப்பினும் சிற்சில வேறுபாடுகளுடன் விளங்குகிறது.

உருட்டுக்குண்டு	இருகுழியாட்டம்	முக்குழியாட்டம்
1. குழியின் எண்ணிக்கையில் வரையறை இல்லை.	இரண்டு குழிகளே உண்டு.	மூன்று குழிகள் உண்டு.
2. எல்லைக் கோட்டிலிருந்துதான் குண்டுகளைஉருட்டுவர்.	'எல்லைக் கோடு' 'டாப்' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுகிறது.	இங்கும் 'டாப்' என்ற பெயருடனேயே விளங்குகிறது.
3. காசு வைத்தாடும் பழக்கம் இல்லை.	காசு வைத்தாடும் பழக்கம் உண்டு.	காசு வைத்தாடும் பழக்கம் இல்லை.
4. குண்டுகளை வைத்தாடுவதில் எண்ணிக்கைவரையறை இல்லை.	உருண்டுவதற்கு இரண்டு குண்டுகளும், அடிப்பதற்கு ஒரு அடிப்பானும் போதும்.	இங்கும் மூன்றுகுண்டுகளே உள்ளன.
5. குறிப்பிட்ட குண்டினை அடித்துவிட்டால் அக்குண்டுகளை அடித்தவர் தனதாக்கிக் கொள்ளலாம்	இரண்டு குண்டுகள் என்று இருப்பதால் அப்பழக்கம் இல்லை.	முக்குழியாட்டத்திலும் இரண்டு குண்டுக்ளைத்தான் உருட்ட வேண்டும் என்ற விதியிருக்கிறது.
6. அடிக்கச் சொல்லுபவர் குண்டினை அடையாளஞ்சுட்டுவதற்காகக் கீத்தி, மேத்தி, நடுத்தி என்று சொல்வர்.	இங்கு 'கீழ்' என்றும் 'எதிர்' என்றும் சொல்வதுண்டு.	இருகுழி யாட்டம் போன்றே இங்கும் சொல்லப்படுகிறது

உருட்டுக்குண்டு	இருகுழியாட்டம்	முக்குழியாட்டம்
1. —	இரு குழியாட்டத் திற்கு 'இட்டம்' 'கிசேபி' என்ற பெயர்களும் உண்டு.	—
8. 'இரட்டைப் பச்சா, இவ்வாட்டில் இடம் பெறவில்லை.	அடித்த குண்டோ, அடிப்பானோ குழி யில் விழுந்துவிடின் 'இரட்டைப்பாச்சா வாகக் கருதப்படும்.	இரு குழியாட்டம் போன்றே 'இரட் டைப் பாச்சா, இங் கும் இடம்பெற் றுள்ளது.
9. கோட்டில் குண்டு விழுந்தால் 'லாக்' என்று மட்டுமே அழைக்கப்படுகிறது.		லாக்கினைத் தவிர கீர், கீறு என்றும் அழைக்கப்படுவ துண்டு.

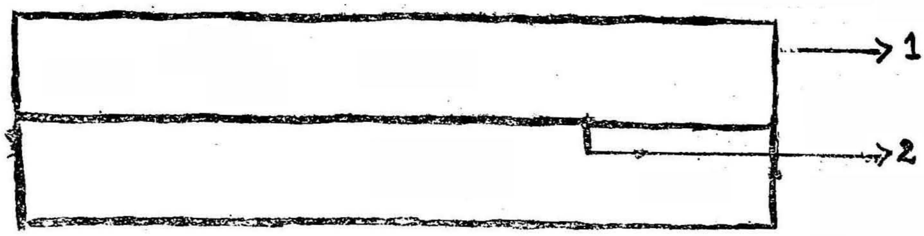
உருட்டுக்குண்டும், இருகுழியாட்டமும், முக்குழியாட்டமும் ஒன்றாகக் கருதலாம் என்பது தெளிவாகிறது. இருப்பினும் இரு குழியாட்டத்திற்கும், முக்குழியாட்டத்திற்கும் உள்ள நெருங்கிய தொடர்பு 'உருட்டுக்குண்டுடன்' இல்லையென்பதும் புலனா கிறது. அடுத்தடுத்த வட்டாரப்பகுதியே அத்தகு ஒற்றுமைக்குக் காரணமென்று கூறலாம்.

3. பேந்தா

இவ்வாட்டத்தில் வரையப்படும் அரங்கிற்குப் 'பேந்தா' என்ற பெயர் உண்டு. அரங்கின் பெயர் விளையாட்டிற்கும் அமைந்தது.

சிறுவர் பலர் கலந்துகொள்ளலாம். விளையாடுபவர் ஒவ்வொருவரும்அடிப்பதற்கென ஒரு குண்டினைவைத்திருப்பார்.

பேந்தா என்பது செவ்வகவடிவில் வரையப்படும்அரங்காகும். அதன் நடுவிலும் ஒரு கோடு இழுக்கப்பட்டிருக்கும். பேந்தாவி லிருந்து சற்றுத் தூரம் தள்ளி எல்லை அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.



1. பேந்தா.
2. குண்டு வைக்குமிடம்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் எல்லைக் கோட்டில் நின்றவாறு பேந்தாவினை நோக்கிக் குண்டினை உருட்ட வேண்டும். உருட்டப்படும் குண்டு பேந்தாவிற்குள் போய் விட்டாலோ அல்லது ஒருவர்உருட்டிய குண்டினை இன்னொருவர் உருட்டி அடித்துவிட்டாலோ திரும்பவும் எல்லையிலிருந்து உருட்டுதல்வேண்டும். ஒருவர் உருட்டிய குண்டினை இன்னொருவர் உருட்டி அடித்துவிடும் முறைக்கு ‘ஊளையிடுதல்’ என்று பெயர்.

உருட்டப்பட்ட குண்டு, பேந்தாக்கோட்டிலிருந்து நான்கு விரல் அளவு தள்ளி இருப்பின் தவறில்லை. உருட்டிய குண்டுகளில் பேந்தாவிற்கு அண்மையில் எவர் குண்டு இருக்கிறதோ அவரே முதலில் ஆடும் தகுதியினைப் பெறுகிறார். மற்றவரெல்லாம் தங்கள் குண்டுகளைப் பேந்தாவின் நடுக்கோட்டில் வைக்க வேண்டும்.

முதலில் அடிக்கும் தகுதிபெற்றவர் மறுபடியும் எல்லைக் கோட்டிலிருந்து தன் குண்டினை உருட்டுவார். பின் பேந்தாவிற் குள் இருக்கும் குண்டுகளையெல்லாம் அடித்து வெளியேற்றுவார். எல்லாக் குண்டுகளையும் வெளியேற்றியபின் அவருக்குப் பிடித்த மானவர் குண்டுகளையெல்லாம் எடுக்கச் சொல்லிவிடுவார். இறுதியில் ஒருவர் குண்டுமட்டும் பேந்தாவிற்குள் இருக்கும். இவரே ஆட்டில் ‘பட்டவராக’ (தோற்றவராக) கருதப்படுவார்.

மற்றவரெல்லாம் எல்லையிலிருந்து குண்டுகளை உருட்டி, ஒருவர் ஒருவராகப் பேந்தாவிற்குள்ளிருக்கும் குண்டினை வெளி யேற்றி தூரஅடித்துச்செல்வார். ஒருவர் அடித்தால் தொடர்ந்து அடித்துக் கொண்டே செல்லலாம். ஒருவராலும் அடிக்க இயலா விட்டால் தோற்றவர் தன் குண்டினைத் தேக்கிக் கொண்டுவந்து

பேந்தாவிற்குள் தள்ளவேண்டும். பேந்தாவிற்குள் தள்ளும் போதும் கோட்டில் நின்றுவிடாமல் தள்ளுதல்வேண்டும்.

4. ஜெய்குண்டு

'உருட்டுக்குண்டி'னைப் போல் இருப்பினும் ஆடுமுறை வேறு பட்டதாய் உள்ளது. அரங்கிலுள்ள குண்டுகளை உருட்டி வெளி யேற்றினால் தனதாக்கிக்கொள்வர். அக்குண்டுகளுக்கு 'ஜெய் குண்டு' என்று பெயர். அடித்து வெற்றிபெற்று (ஜெயித்து) குண்டுகளை வைத்துக்கொள்வதால் 'ஜெய்குண்டு' என்பது விளையாட்டின் பெயராகவும் வழங்குவதாயிற்று.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்பவர் தங்களுக்குள் ஒப்புக் கொண்டபடி குண்டுகளைப் போடுவார். அவர்தம் குண்டுகளெல் லாம் அரங்கிலுள்ள நடுக்கோட்டில் வைக்கப்படும். ஒவ்வொரு வரும் உருட்டுவதற்காக ஒரு 'அடிப்பானும்' வைத்திருப்பர். குண்டுவைக்கப்படும் அரங்கு 'பேந்தாவினைப்' போலவே அமைந் திருக்கும்.

எல்லையில் நின்றுகொண்டு'அடிப்பானை' உருட்டவேண்டும். உருண்டுவரும் அடிப்பான் பேந்தாவிற்குள் இருக்கும் குண்டுகளை வெளியேற்றினால் வெளியேற்றிய குண்டுகளை எடுத்து வைத்துக் கொள்வர். எல்லோரும் குண்டினை உருட்டி முடிந்துவிடின், உருட்டப்பட்ட குண்டுகளில் எது அதிக தூரத்திலிருக்கிறோ அவரே மறுபடியும் முதலில் உருட்டவேண்டும். அப்பொழுது பேந்தாவிற்குள்ளிருக்கும் குண்டு வெளியேற்றப்பட்டாலும் எடுத்துக் கொள்ளலாம். இவ்வாறே அடுத்தடுத்துத் தூரத்தி லுள்ளவர் விளையாடவேண்டும்.

சமயங்களில் உருட்டும்போது குண்டு வெளிவராமல் உரசியும் செல்வதுண்டு. அவ்வாறு உரசிச் செல்வதாயின் 'அலுக்கி' என்று சொல்லப்படும். 'அலுக்கியவர்க்கு' மறுபடியும் ஆடும் வாய்ப்பு உண்டு.

உருட்டப்படும் 'அடிப்பான்' பேந்தாவிற்குள் விழுந்து விட்டால் 'பச்சாவாகக்' கருதப்படும். அவ்வாறெனின் கையி லிருந்து ஒரு குண்டினைப் பேந்தாவிற்குள் போடவேண்டும்.

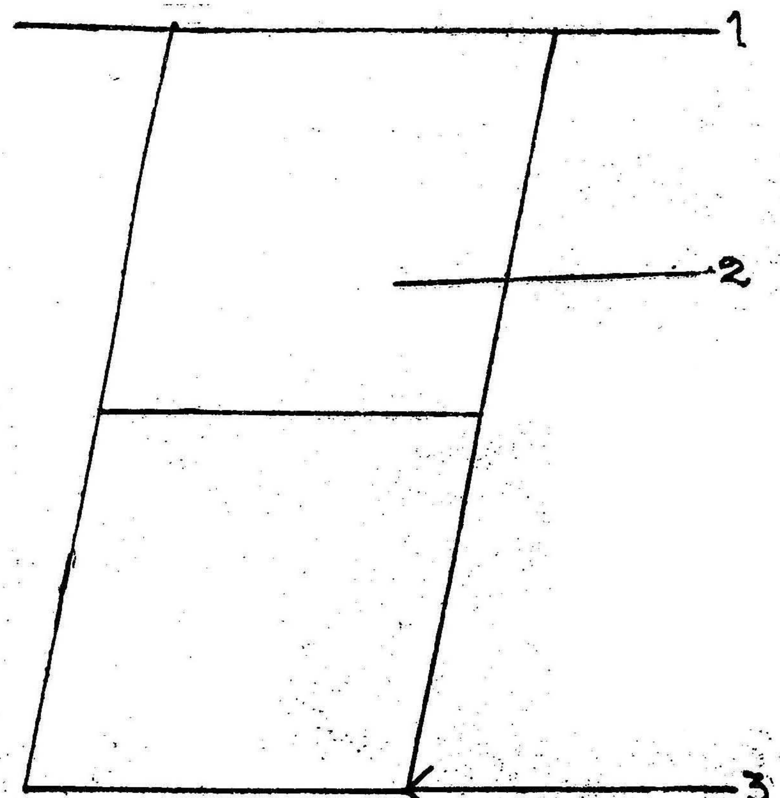
ஆட்டின் இறுதியில் அதிகக் குண்டுகளைப் பெற்றவர் திறம் பட ஆடியவராகக் கருதப்படுவர்.

74. எறிகாய் விளையாட்டு

எதிர்க் கட்சியினர் குறிப்பிடும் காயினைக் குறிபார்த்து எறிந்து விளையாடுவர். ஆதலின், இவ்விளையாட்டு 'எறிகாய் விளையாட்டென்று' அழைக்கப்படுகிறது.

புரட்டாசி, ஐப்பசி, கார்த்திகை மாதங்களில் தெல்லுக்காய் அதிகம் கிடைக்கும் காலமாதலால் அந்நாட்களில் இவ் விளையாட்டு ஆடப்பெறும்.

ஒரு ஆட்டிற்கு எத்தனை காய்களைப் போடவேண்டுமென் பதனை ஆட்டம் துவங்குவதற்கு முன்னரே பேசி வைத்துக் கொள்வர். நான்குபேர் கலந்துகொண்டு இரண்டு காய்களைப் போடுவதாகக் கொண்டால் ஒரு ஆட்டிற்கு மொத்தம் எட்டுக் காய்கள் பயன்படுத்தப்படும்.



1. சுவர்
2. காய்போடுமிடம்
3. எல்லை

படத்திலுள்ளதைப்போலச் சதுரக்கோடு தரையில் வரையப் பெறும். சதுரக்கோட்டிற்கு முன் உள்ள எல்லைக்கோட்டில் உட்கார்ந்தவாறு ஆடுதல்வேண்டும். முதலில் விளையாட நினைப் பவர் எட்டுக்காய்களையும் உட்கார்ந்தவாறே சதுரக்கோட்டிற் குள் தூக்கி எறிவர். அடுத்து விளையாட இருப்பவர் குறிப்பிட்டு எறியச் சொல்லுகின்ற காயினைத்தான் ஆடுபவர் கையிலுள்ள 'அடிப்பான்காயால்' எறியவேண்டும். எறியும்பொழுது உட்கார்ந்து கொண்டு எறிவதே இவ்வாட்டின்வழக்கமாயுள்ளது.

எதிர்க்கட்சிக்காரர் குறிப்பிட்டுச் சொன்ன காயினை அடித்து, 'அடிப்பான் காய்' கோட்டிற்கு வெளியே வந்து விட்டால் அனைத்துக் காயினையும் அடித்தவர் எடுத்துக் கொள்ளலாம். 'அடிப்பான் காய்' கோட்டிற்குள்ளோ அல்லது கோட்டின் மேலோ இருத்தல்கூடாது. அவ்வாறு இருப்பின் தவறியதாகக் கருதப்படும். அடுத்து ஆட இருப்பவர் வந்து ஆடுதல்வேண்டும்.

எதிர்க்கட்சிக்காரர் குறிப்பிட்ட காயினை அடிக்காமல் வேறொரு காயினை அடித்தாலோ அல்லது குறிப்பிட்டகாயினை அடித்து அடிபட்டகாய் வேறொரு காயினை அடித்தாலோ தவறிய ஆட்டமாகக் கருதப்படும். இந்நிலையில் ஆடுமுறையினை இழப்பதுடன் கையிலிருந்தும் தண்டனையாக ஒரு காயினைப் போடவேண்டும்.

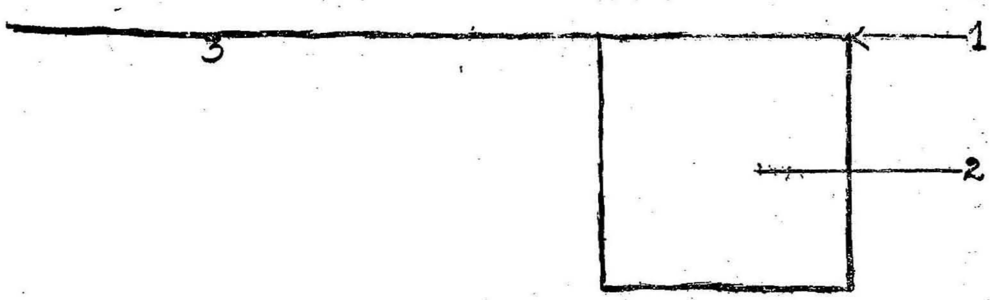
இவ்வாறு இருவர் இருவராய் ஆடுமுறை அமையும். ஏறக் குறைய உருட்டுக்குண்டு விளையாட்டின் ஆடுமுறையுடன் தொடர்புடைய விளையாட்டெனினும், எறிகருவியிலும், பயன் படுத்தும் காயிலும் மாறுபட்டுள்ளது. குண்டினைவிட தெல்லுக் காய் இயற்கையில் மிகுதியாகக் கிடைக்கும் தன்மைகொண்டு இவ்விளையாட்டு ஏற்பட்டிருக்கலாம்.

75. உருட்டான்

தெல்லுக்காயினை ஆடுகருவியாகக்கொண்டு உருட்டி விளையாடும் விளையாட்டாதலால் 'உருட்டான்' என்ற பெயர் பெற்றது.

படத்தில் காட்டியுள்ளதைப்போன்று சுவற்றினையொட்டி ஒரு சதுரஅரங்கு வரையப்படும். விளையாட்டில் கலந்துகொள்

பவர் விருப்பப்பட்ட அளவு தெல்லுக்காய்களைச் சதுர அரங்கில் போடவேண்டும். முதலாமவர் எத்தனை காய்களைப் போடு கின்றாரோ அத்தனை காய்களை அடுத்து விளையாடுபவரும் போடவேண்டும்.



1. சுவர்
2. காய்போடுமிடம்
3. உருட்டுமிடம்.

விளையாடுபவர் தங்கள் தெல்லுக்காயினை (அடிப்பானை) சுவற்றிலிருந்து உருட்டிவிடவேண்டும். யாருடைய தெல்லுக்காய் சுவற்றிலிருந்து அதிக தூரத்தில் உருண்டு விழுந்திருக்கிறதோ அவரே அடிக்கும் தகுதியினைப் பெறுகிறார். அடிக்கும் செயலைக் குறிப்பதாய் 'உச்சுதல்' என்ற சொல் விளையாட்டில் பயன் படுத்தப்படுகிறது. தூரத்திலிருக்கும் காயினை உடையவர் பக்கத்தில் விழுந்திருக்கும் காயினை உச்சுதல்வேண்டும். சரியாக உச்சிவிட்டால் சதுரஅரங்கிற்குள் இருக்கும் காய்களனைத்தும் அவரைச் சார்ந்துவிடும். இல்லாவிடின் மறுபடியும் 'உருட்டுதல்' வேண்டும்.

விளையாட்டின் இறுதியில் அதிகமான தெல்லுக்காய்களைப் பெற்றவரே வென்றவராவார்.

76. தெல்லுக்காய் விளையாட்டு

தெல்லுக்காயினைப் பூட்டியும் (அடுக்கியும்) தெல்லுக் காயினையே எறிகருவியாகவும் பயன்படுத்துதல்கொண்டு இவ் விளையாட்டு 'தெல்லுக்காய் விளையாட்'டென்று பெயர் பெற்றது.

தெல்லுக்காயினைக் கொண்டு விளையாடப்பெறும் 'எறி காய்' விளையாட்டு உருட்டுக்குண்டு விளையாட்டினைப்போல இருக்கக்காணலாம். ஆனால் தெல்லுக்காய் விளையாட்டிற்கும் உருட்டுக்குண்டிற்கும் தொடர்பில்லை எனலாம். புளியமுத்துக் களைப் பூட்டிவிளையாடும் 'அச்சுப்பூட்டு' என்ற விளையாட்டின் ஆடுமுறையோடு தெல்லுக்காய் விளையாட்டு இணைந்து வருகிறது.

ஆட்டில் கலந்துகொள்பவர் எண்ணிக்கையில் வரையறை இல்லை. விளையாடுபவர் அனைவரும் தங்களுக்கென தெல்லுக் காய்களையும், அடிப்பதற்கான பெரிய தெல்லுக்காயினையும் (அடிப்பானையும்) வைத்திருத்தல் வேண்டும். ஒரு ஆட்டிற்கு எத்தனைகாய்கள் கட்டப்படவேண்டுமென்பதை முதலிலேயே முடிவு செய்து கொள்வர். இரண்டாகவும் அல்லது நான்காவும் கட்டலாம்.

இரண்டு கட்டுவதாயிருந்தால் ஒரு தெல்லுக்காயினைக் கீழேவைத்து அதன்மேல் இன்னொரு தெல்லுக்காயினை வைத்துப் பூட்டவேண்டும். காய் வைக்கும் அடுக்குமுறையினைத் தான் 'பூட்டுதல்' என்று சொல்வது வழக்கமாயிருக்கிறது. நான்கு காய்கள் கட்டப்படுவதாயிருந்தால் மூன்று காய்களை அடுப்புக் கூட்டுவது மாதிரி வைத்து அதன்மேல் ஒரு தெல்லுக்காயினை வைக்கவேண்டும்.

காய்கள் பூட்டப்பட்ட இடத்திலிருந்து சற்றுத்தூரம் தள்ளி 'எல்லை' வைக்கப்பட்டிருக்கும். எல்லையிலிருந்து 'அடிப்பான் கையால்' பூட்டிய காய்களைக் குறிபார்த்து எறியவேண்டும். இவ்வாறு எறியும்பொழுது 'அடிப்பானால்' அடிபட்டுச் சிதறிய காய்களையெல்லாம் அடித்தவர் எடுத்துக் கொள்ளலாம். இப்படியே எல்லோரும் எல்லையிலிருந்து எறிந்தபின் எறிந்த அடிப்பான் கிடக்கும் இடத்திலிருந்து மறுபடியும் எறிதல் வேண்டும். பூட்டப்பட்ட காய்களிலிருந்து தூரத்தில் இருக்கும் அடிப்பானையுடையவர்தான் முதலில் எறியவேண்டும். பின் அதற்கடுத்தடுத்துத் தூரத்திலுள்ளவர் எறிதல்வேண்டும்.

இவ்வாறு விளையாட்டு மாறிமாறி, மறுபடியும் காய்கள் பூட்டப்பட்டுத் தொடர்ந்து நிகழும். விளையாட்டின் இறுதியில் அதிகப்படியான தெல்லுக்காய்களைப் பெற்றவர் வெற்றி பெற்றவராவார்.

77. அச்சுப் பூட்டு

'அச்சு' எனில் நான்கு புளிய முத்துக்களைக் குறிப்பதாக விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் சொல்லாகும். நான்குமுத்துக் களாக அடுக்கி விளையாடும் தன்மைநோக்கி 'அச்சுப்பூட்டு' என்று பெயர் பெற்றதாகக் கூறலாம்.

தங்களுக்கென புளியமுத்துக்களை உடையவர் விளையாட்டில் கலந்துகொள்வதற்குத் தகுதிபெற்றவராவார். அன்றியும், 'சவடை'யொன்றும் அடிப்பதற்காக வைத்திருக்கவேண்டும். 'புளியமுத்துக்களில் பெரிய புளியமுத்தினையே 'சவடை'யென்று சொல்வது வழக்கம்.

ஒவ்வொருவரும் ஒரு அச்சிற்குக் குறையாமல் மேலே எத்தனை அச்சுக்கள் வேண்டுமென்றாலும் கட்டலாம். ஒரு 'அச்சு' கட்டினால் ஒரு 'சவடை'யினால் மட்டுமே எறிதல் இயலும். கூடுதலான அச்சுக்களைக் கட்டினால் கூடுதலான 'சவடை களைக்'கொண்டு எறிதல் இயலும். அஃதாவது அச்சின் எண்ணிக் கைக்குத்தக அடிக்கும் வாய்ப்பும் உண்டாகும்.

'கட்டப்பட்ட' புளியமுத்துக்களை வரிசையாகப் 'பூட்ட' வேண்டும். மூன்று புளியமுத்துக்களை அடுப்புக் கூட்டுவதுபோல் வைத்து அதன்மேல் ஒரு புளிய முத்தினை வைக்கவேண்டும். இப்படியே அனைத்து அச்சுக்களையும் பூட்டவேண்டும்.

எல்லைக்கோட்டில் நின்றவாறு 'பூட்டப்பட்ட' 'அச்சுக் களைச்' 'சவடை'கொண்டுகுறிபார்த்தெறியவேண்டும். எத்தனை அச்சுக்கள் சிதைந்து விழுகின்றனவோ அத்தனையையும் அடித் தவர் எடுத்துக்கொள்ளலாம். குறிபார்த்தடிக்கும் திறமையுடை யவர்க்கு அதிகப்படியான புளியமுத்துக்கள் கிடைக்கும்.

'உருட்டுக்குண்டு' 'தெல்லுக்காய்' போன்ற விளையாட்டுக் களைப்போன்றே இங்கும் குறிபார்த்து எறியும் செய்கை காணப் படுகிறது. புளியமுத்து இயற்கையில் அதிகம் கிடைப்பதுகொண்டு அதனை ஆடுகருவியாகப் பயன்படுத்தி வருகின்றனர்.

78. சீச்சங்கல்

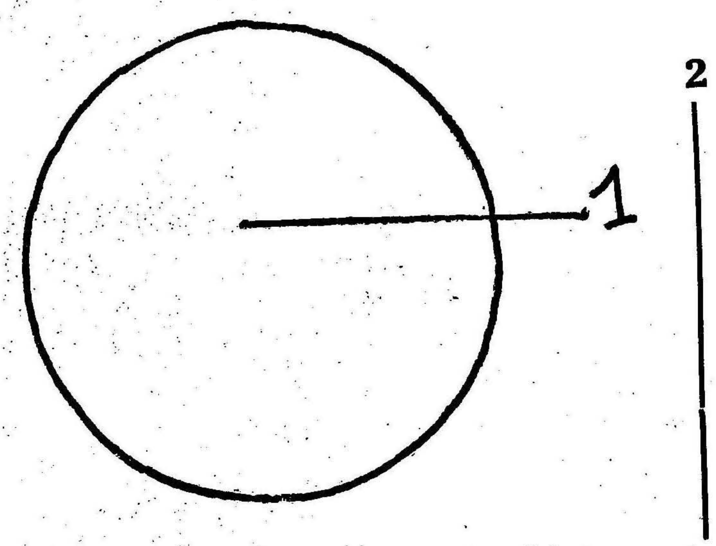
'சீத்துதல்' என்றால் கல்லால் எறிந்து விளையாடுவதைக் குறிப்பதாக வழக்கிலுள்ளது. இவ்விளையாட்டிலும் புளிய

முத்துக்களைக் கல்லால் எறிந்து அஃதாவது 'சீத்தி' விளையாடும் இயல்பு இருப்பதால் 'சீத்தங்கல்' என்ற பெயர் பெற்றதாக இருந்து, பின் வழக்கில் திரிந்து 'சீச்சங்கல்' என மாறி வந்திருக்கலாம். (வழக்கில் த்த்>ச்ச் மாற்றம் காணப்படுவதுண்டு. (எ. டு) வைத்தான் > வைச்சான்)

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் ஒவ்வொருவரும் ஒப்புக் கொண்டபடி புளியமுத்துக்களைக் 'கட்ட'வேண்டும். 'கொடுத்தல்' என்ற செய்கையினைச் சுட்டுவதாய்க் 'கட்ட' என்ற சொல் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

நான்கு புளியமுத்துக்கள் சேர்ந்தது ஒரு 'அச்சாகக்' கணக்கிடப்படும். ஒவ்வொருவரும் எத்தனை 'அச்சு' கட்ட வேண்டுமென்று முதலிலேயே முடிவு செய்து கொள்வர்.

விளையாடுபவர் கட்டிய புளியமுத்துக்கள் ஒருங்கே சேர்த்து வைத்து அதனைச் சுற்றி வட்டமாகக் கோடு வரைந்து விடுவர். சற்று தூரத்திலுள்ள (பத்தடியளவு தூரம்) எல்லையில் நின்று கொண்டு 'சீத்த' வேண்டும். கல் பட்டு வட்டத்திற்கு வெளியே சிதறிய முத்துக்களை அடித்தவர் எடுத்துக் கொள்ளலாம்.



1. புளியமுத்து வைக்குமிடம்.
2. எல்லை.

சீத்தியகல் (சீத்தாங்கல்) வட்டத்திற்குள் விழுந்தால் தவறிய ஆட்டமாகும். கையிலிருந்து தண்டனையாக ஒரு அச்சு

முத்தினைப் போட வேண்டும். சீத்திய முத்துக்கள் கோட்டின் மேலிருந்தாலும் எடுத்தல் கூடாது.

எல்லோரும் எல்லையிலிருந்து எறிந்தபின் வட்டத்திலிருந்து தூரத்திலுள்ள கல்லுடையவர் முதலில் 'சீத்த', அடுத்தடுத்த தூரமுள்ளவர் அடுத்ததாகச் 'சீத்துதல்' வேண்டும்.

'சீத்தும்' போது புளியமுத்தின் மேல் கல்பட்டு, ஆனால் கோட்டிற்கு வெளியே முத்து வராமலிருந்தால் 'அலுக்கி' என்று சொல்லப்படும். 'அலுக்கியவர்கருத்' திரும்பியாட வாய்ப்புண்டு. புளியமுத்துக்களைத் தொடாமல் கல்சென்றால் ஆடுபவர் அவ்வாட்ட முறையினை இழந்ததாகக் கருதப்படுவார்.

விளையாட்டின் இறுதியில் அதிக முத்துக்களைப் பெற்றவ வெற்றிபெற்றவராவார்.

79. சுண்டு முத்து

புளியமுத்தினை விளையாடும் கருவியாகக் கொண்டு விளையாடப்படும் விளையாட்டு வகைகளில் 'சுண்டுமுத்துவும் ஒன்று.

ஒவ்வொருவரும் விளையாடுவதற்குத் தேவையான புளிய முத்துக்களை வைத்துக்கொண்டு விளையாட்டில் ஈடுபட வேண்டும். தொடக்கத்தில் ஒப்புக் கொண்டதற்கிணங்க ஒவ்வொருவரும் முத்துக்களைக் கொடுப்பர்.

முதலில் ஆடுபவர் அம்முத்துக்களைத் தரையில் எறிவர். ஒரு முத்திற்கும் இன்னொரு முத்திற்கும் இடைப்பட்ட தூரத்தினை ஆட்காட்டி விரலினால் 'கீத்துவார்'. 'கீத்துதல்' என்றால் சுண்டு விரலினால் நடுவே கோடுகிழித்தலாகும். 'கீத்தியதற்குப்' பின் இருமுத்துக்களையும் 'சுண்டி' அடிக்க வேண்டும். அடித்து விட்டால் அடிபட்ட முத்துக்களை எடுத்து வைத்துக் கொள்ள லாம். இதுபோலவே மற்ற முத்துக்களையும் 'கீத்தி' அடித்தல் வேண்டும்.

சுண்டு விரலினால் 'கீத்தும்' போது புளிய முத்தின் மேல் பட்டு விட்டால் 'அலுங்கி'யென்று சொல்லப்படும். அலுக்கிய முத்துக்களை அடுத்து ஆட இருப்பவர் எடுத்து வைத்துக் கொள்வார். அதே போல் 'கீத்த' முடியாமல் நெருக்கமாக

இருக்கும் முத்துக்களையும் அடுத்தவர் எடுத்து வைத்துக் கொள்வார். 'கீத்திய'பின்னும் முத்துக்கள் அடிபட வில்லையென் றால் அடுத்து ஆட இருப்பவர்எடுத்து, ஏற்கனவே வைத்திருக்கும் முத்துக்களையும் கொண்டு விளையாட வேண்டும்.

'கீத்தப்பட்ட' முத்துக்களை அடிக்காமல் வேறு முத்துக்களை அடித்து விட்டால் அதற்கு'பச்சா' என்று பெயர். அவ்வாறாயின் அடுத்து ஆட இருப்பவர் அனைத்து முத்துக்களையும் எடுத்து வைத்துக் கொள்ளலாம். அதிக முத்துக்களைப் பெற்றவரே வென்றவராவார்.

80. ஒற்றையா ? இரட்டையா?

புளிய முத்துக்களை ஆடுகருவியாகக் கொண்டு விளையாடப் பெறும் இவ் விளையாட்டு வழக்கில் 'ஒத்தையா? இரட்டையா?' என்றும் அழைக்கப் பெறும்.

விளையாடும் சிறுவர் ஒவ்வொருவரும் தங்களுக்கென புளியமுத்துக்களைக் கொண்டு வந்தால்தான் விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளவியலும்.

விருப்பப்பட்ட புளியமுத்துகளைக் கையில் மறைத்து வைத்துக் கொண்டு, அடுத்து ஆட இருப்பவரிடம் 'ஒத்தையா? இரட்டையா?' என்று கேட்பர். எதிர்க் கட்சிக்காரர் இரண்டி லொன்றைச் சொல்ல வேண்டும்.

காட்டாக, 'ஒத்தை' என்று சொல்வதாகக் கொண்டால், கையிலுள்ள முத்துக்களைத் தரையில் வைத்து இரண்டிரண் டாகச் சேர்த்து வருவர். இறுதியில் ஒரு முத்து மட்டும் தனித் திருந்தால் 'ஒத்தையென்று' கணக்கிடப்படும். ஆகவே, கையில் வைக்கப்பட்ட முத்துகளனைத்தையும் எதிர்க் கட்சியாரிடம் கொடுத்துவிட வேண்டும்.

மாறாக, இரட்டையாக இருந்தால் கையில் எவ்வளவு முத்துக்கள் வைக்கப்பட்டனவோ அவ்வளவு முத்துக்களை எதிர்க் கட்சியார் கொடுக்க வேண்டியிருக்கும்.

சமயங்களில் புளியமுத்துக்களையே வைக்காமல் வெறும் கையினை வைத்துப் புளியமுத்துக்களையே வைத்திருப்பது போல் நடிப்பதும் உண்டு. எதிர்க் கட்சியார் 'ஊமைக்கை' என்று

சொல்லிவிடவேண்டும். இல்லையெனின் பத்து முத்துக்கள் தண்டனையாகத் தரவேண்டியிருக்கும்.

இறுதியில் ஆடுபவர்க்கு முத்துக்களே இல்லாமல் தோற்று விட்டால் எதிர்க்கட்சிக்காரர் 'தோற்ற ஆட்டை' (தோத்த ஆட்டை—வழக்கு) வைக்க வேண்டும். 'தோற்ற ஆட்டையில்' கையிலுள்ள முத்துக்கள்'ஒத்தையா? இரட்டையா?'என்பதனைச் சரியாகச் சொன்னால் புளியமுத்துக்கள் கிடைத்துவிடும். அதனை வைத்துக் கொண்டு அடுத்து ஆடத் துவங்கலாம். சரியாகச் சொல்லா விட்டால் அத்துடன் விளையாட்டு முடிவடைந்து விடும்.

'ஒத்தையா? இரட்டையா?' என்று எதிர்க்கட்சிக்காரர் சொல்வதற்கு முன் சில செயல்களைச் செய்து பார்ப்பர். காதினைப் பிடித்துக் கொண்டு நீட்டப்பட்டிருக்கும் நாக்கின் வழியே கையினைக் கொண்டு வருவார். அப்பொழுது கைமணிக் கட்டில் ஒரு விரலில் 'எச்சில்' பட்டிருந்தால் 'ஒத்தை' யென்றும், இருவிரலில் பட்டிருந்தால் 'இரட்டை'யென்றும் சொல்வதுண்டு. இல்லையெனில் தங்கள் கையிலுள்ள முத்துக்களைக் குலுக்கி யெடுத்து அவற்றில் 'ஒத்தையா? இரட்டையா?' பார்த்துச் சொல்வார்.

ஒத்தையா? இரட்டையா? என்று கூறப்படும் இவ் விளையாட்டு தாயத்தின் துவக்கத்திற்குக் காரணமாயிருந்திருக் கலாம் (தாய விளையாட்டின் தோற்றத்தினைப் பார்க்கவும்).

பொதுவாக நோக்குமிடத்து இதனை ஒரு வாய்ப்புநிலை விளையாட்டென்று கூறலாம்.

81. ஊது முத்து

குவித்து வைக்கப்பட்டிருக்கும் புளியமுத்துக்களை வாயினால் ஊதி எடுப்பதுகொண்டு 'ஊது முத்து' என்ற பெயருடன் இவ் விளையாட்டு அழைக்கப்படுகிறது.

ஒவ்வொருவரும் புளியமுத்துக் குவியலின் மீது மூன்று முறைகள்தான் ஊதமுடியும். ஊதும் காற்றின் வேகத்தால் குவியல் சிதைந்து முத்துக்கள்தனித்தனியாகப் பிரியும். ஊதியவர் சிதறிய முத்துக்களை ஒவ்வொன்றாய் எடுத்து வருவார்.

ஊதும்போது குவியலின்மீது வாய்படாமல் ஊதவேண்டும். ஒரு முத்தினை எடுக்கும்போது இன்னொரு முத்தின் மேல் கைவிரல் பட்டுவிடக் கூடாது. அவ்வாறு கைவிரல் பட்டு அசைந்துவிட்டால் 'அலுக்கி' என்று சொல்லப்படும். 'அலுக்கினால்' தவறிய ஆட்டாம். எனவே அடுத்து ஆட இருப்பவர் ஆடத் தொடங்கி விடுவார்.

மழைக் காலத்தில் வெளியே சென்று விளையாட முடியாத நாட்களிலும், புளிய முத்துக்கள் அதிகம் கிடைக்கும் காலத்திலும் இவ் விளையாட்டு சிறுவரால் விரும்பி ஆடப்பெறும்.

82. குச்சு விளையாட்டு

மழைக் காலத்தில் வெளியே சென்று விளையாட முடியாத நேரத்தில் உள்ளிருந்து விளையாடக் கூடிய விளையாட்டுகளில் 'குச்சு விளையாட்டும்' ஒன்று.

'குச்சியினை' ஆடுகருவியாகப் பயன்படுத்துவதனால் விளையாட்டும் இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

இதில் பத்து சிறு குச்சிகளும் ஒரு நீளமான குச்சியும் பயன் படுத்தப்படும். ஒவ்வொரு சிறுகுச்சிக்கும் 'பத்து' என்ற எண் மதிப்பும் நீளமான குச்சிக்கு நூறு என்ற மதிப்பும் கணக்கிடப் டும்.

விளையாடுபவர் எல்லாக்குச்சிகளையும் ஒன்றாகச் சேர்த்துக் கையினால் பிடித்து விட்டு விடவேண்டும். பின், தனித்திருக்கும் குச்சிகளை எளிதாக எடுத்து விடுவர். சேர்ந்திருக்கும் குச்சிகளை எடுக்கும் போது அசைந்து விடாமல் எடுக்க வேண்டும். அசைந்தால் 'அலுக்கி' யென்று கூறப்படும். 'அலுக்கினால்' அடுத்து ஆட இருப்பவர் ஆடத் துவங்க வேண்டும்.

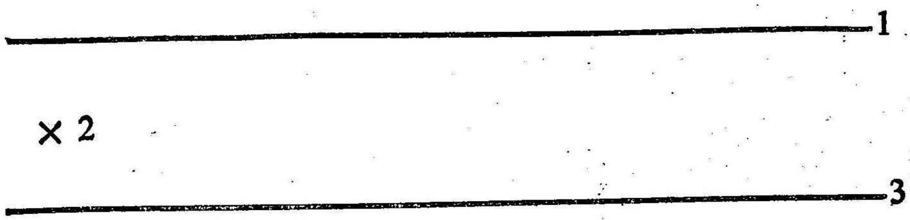
எடுத்த சிறுகுச்சிகளைக் கணக்கிட்டு அதற்குரிய மதிப்பினைத் தங்கள் எண்களாகக் கொள்வார். ஆட்டின் துவக்கத்திலேயே எந்த எண்ணில் பழம் வைக்க வேண்டுமென்பதனை முடிவுசெய்து விடுவார். காட்டாக ஆயிரம் எண்ணாகக் கொண்டால், யார் முதலில் அந்த ஆயிரமெண்ணினைப் பெறுகின்றாரோ அவரே பழமடைந்தவராகக் கருதப்படுவார்.

83. தவளை விளையாட்டு

'தவளை' தாவித் தாவி நகர்வது அதன் இயற்கை இயக்க முறையாகும். தவளையினைப் போலத் தாவித்தாவிச் செல்வதனைஇவ் விளையாட்டில் ஆடு முறையாகக்கொண்டதால் 'தவளை விளையாட்டு' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்படுவதாகக் கொள்ளலாம்.

தொட்டு விளையாட்டின் செய்கையினை அடிப்படையாகக் கொண்டு இவ் விளையாட்டும் விளையாடப்படுகிறது.

கையினைக் கால்களுக்கிடையே நுழைத்து கையினையூன்றித் தாவித் தாவித்தாவி நகர்தல் வேண்டும் 'பட்டவர்' தொடுவதற்காக விரட்டிவர பழமேறியவர் பிடிபடாமல் நகர்ந்துபோய் குறிப்பிட்ட எல்லையினைத் தொட்டு விடவேண்டும் எல்லையினைத் தொடுவதற்குமுன் 'பட்டவர்' கற்றவரைத் தொட்டு விட்டால் தொடப்பட்டவர் 'பட்டவராகி' விடுகிறார். விளையாட்டு மறுபடியும் மறுபடியும் தொடர்ந்து நிகழும்.



1. எல்லை.
2. பட்டவர்
3. பழமேறியவர்.

84. ஆடும் - ஓநாயும்

ஆடுகள் 'மந்தையாக' (கூட்டமாக) மேயும் இயல்புடையன. பெரும்பாலும் கூட்டத்தினைவிட்டுப் பிரிந்து செல்லாது. வழக்கில் 'செம்மறியாட்டுக் கூட்டம்போல' என்ற சொல் பயன்படுவதனைக் காணலாம்.

ஓநாய்க்கு ஆடு உணவாக அமையும். ஆனால் மந்தைக் கூட்டத்திற்குள் சென்று அதனால் ஒன்றும் செய்ய இயலாது. கூட்டத்திலிருந்து பிரிந்து மேயவரும் ஆட்டினை மட்டும் கவர்ந்து

சென்று விடும். இவ்வியற்கை முரண்பாட்டினையொட்டி இவ் விளையாட்டு எழுந்ததாக இருக்கலாம். ஆடுமேய்க்கும் சிறுவர்க்கு இம்முரண்பாட்டினை உணர்ந்து கொள்வதற்கான வாய்ப்பு ஏற்பட்டிருக்கலாம். மேய்க்கச் சென்றவிடத்து பொழுது போக்காக நடித்திருக்கலாம். காலப்போக்கில் இது விளையாட்டாகவும் மாறியிருக்க வாய்ப்புண்டு.

சிறுவர் வரிசையாக ஒருவர் இடுப்பினை ஒருவர் பிடித்துக் கொண்டு நிற்கவேண்டும். ஒருவர் மட்டும் வரிசையில் நிற்காமல் சுற்றிச்சுற்றி வருவார். வரிசையிலிருந்து தனியாகப் பிரிந்து வருபவரைச் சுற்றி வருபவர் தொட்டுவிடுவார். அதன்பின், தொடப்பட்டவர் சுற்றி வருதல் வேண்டும். வரிசையிலிருந்து பிரியாத வரையில் தொடுதல் இயலாது. ஆனால் சுற்றிச் சுற்றி வருவதால் பிரிய வேண்டியநிலை ஏற்படுகிறதெனலாம்.

வரிசையாக நிற்பவரை ஆடுகளாகவும் சுற்றிவருபவரை ஓநாய்களாகவும் கொண்டு விளையாடப் படுவதால் ‘ஆடும் - ஓநாயும்’ என்ற பெயருடன் வழங்கப் பெறுகிறது.

சுற்றிவரும்போது ஆடாக இருப்பவர்க்கும் ஓநாயாக இருப்ப வர்க்கு மிடையில் உரையாடல் நிகழ்வதுண்டு.

ஓநாய் : "என்னாட்டைக் காணோமே.
ஆடு : தேடிப் பிடிச்சுக் கோ.
ஓநாய் : அடுப்பு மேலே ஏறுவேன்.
ஆடு : துடுப்பைக் கொண்டு சாத்துவேன்.
ஓநாய் : நெல்லைக் கொறிப்பேன்.
ஆடு : பல்லை உடைப்பேன்.
ஓநாய் : வடி தண்ணியைக் கொட்டுவேன்.
ஆடு : வழிச்சு வழிச்சு நக்கிக்கோ.
ஓநாய் : கோட்டை மேலே ஏறுவேன்.
ஆடு : கொள்ளியைக் கொண்டு சாத்துவேன்.
ஓநாய் : என்னாட்டைக் காணோமே.
ஆடு : தேடிப்பிடிச்சுக்க."[1]

85. வில்லுக்குச்சி விளையாட்டு

கார்த்திகை மாதத்தில் இவ்விளையாட்டு பெரும்பாலும் ஆடப்பெறும். ‘காக்காய்ச் சோளத்’ தட்டைப் பகுதியின் நுனிப்

1. நா. வானமாமலை, தமிழர் நாட்டுப் பாடல்கள், ப. 147.

பகுதி வில்லின் குச்சியாகப் பயன்படுத்தப்படுகிறது. அக்குச்சியும் வளைவுயேதுமின்றி மெலிந்து, நேராக, நீளமாக இருப்பதால் விளையாட்டில் பயன்படுத்த ஏதுவாகிறது. கருவேல மரத்தின் குச்சியினை ஒடித்து வில்லினைச் செய்வர். இருமுழம் முதல் மூன்று முழம் வரை நீளமும், இருவிரல் முதல் நான்குவிரல் வரை சுற்றளவும் கொண்டதாய் கருவேலங்குச்சி அமைந்திருக்கும். கம்பினை வளைத்து நூலால் பிணைத்து விடுவர்.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளும் ஒவ்வொரு சிறுவரும் தங்களுக்கென குச்சிகளையும், வில்லினையும் வைத்திருக்க வேண்டும். ஒவ்வொருவரும் எத்தனை குச்சிகள் போட வேண்டுமென் பதனை முதலிலேயே பேசி வைத்துக் கொள்வர். அக்குச்சிகளை யெல்லாம் ஒன்று சேர்த்து, குவித்து வைத்த மணலில் நிறுத்தி வைப்பர். சுமார் பதினைந்தடி தூரத்தில் எல்லை அமைக்கப் பட்டிருக்கும். அவ்வெல்லையிலிருந்து நிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக் கும் குச்சிகளை வில்லினால் தெறிக்க வேண்டும். குறிபார்த்துத் தெறித்தால் நிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக்கும் குச்சிகளில் சில கீழே சாயலாம். அவ்வாறு சாய்ந்தால் தெறித்தவர் எடுத்து வைத்துக் கொள்வர். இவ்வாறே மற்றவரும் ஒவ்வொருவராகத் தெறிக்க வேண்டும். இறுதியில் யார் அதிகக் குச்சிகளைப் பெறுகிறாரோ அவர் வென்றவராகக் கருதப்படுவார்.

இவ்விளையாட்டினை பழைய வேட்டைவினையின் எச்ச மெனத் துணியலாம். ஏனெனில் விளையாட்டெல்லாம் வாழ்க் கைக்குப் பயிற்சியளிக்கும் களமாக இருந்து வந்திருக்கிறது. அன்றைய சூழ்நிலையில் வேட்டைத் தொழில் இன்றியமையாத தாக இருந்து வந்திருக்கிறது. பெரியோரின் செயல்களைப் பார்த்துச் சிறுவரும் போலச்செய்தல் அடிப்படையில் விளை யாட்டாகப் பயன்படுத்தியிருக்கலாம். இப்பழக்கம் சிறுவர் மரபு வழியாக வில்லுக்குச்சி விளையாட்டாக இருக்கிறது எனலாம்.

மேலும் அவ்வக்காலச் சூழலுக்கேற்ப விளையாட்டு அமைந்து வந்திருப்பதைக் காணலாம். பழங்காலத்துச் சிறுவர் வில்அம்பினைப் பயன்படுத்தினர். அஃது அவர்கால வேட்டைக் கருவிகளாகும். அதுபோன்று, இக்காலச் சிறுவர் சிறு துப்பாக் கியினைப் பயன்படுத்தி விளையாடுவதனைக் காணலாம். இக் கால வேட்டைக் கருவியாகத் துப்பாக்கி பயன்படுவதே இதற் குக் காரணமாகும்.

86. கிளித்தட்டு

இவ்விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் அரங்கிற்குக் கிளித் தட்டு என்று பெயர். 'தட்டு' என்ற சொல்லிற்குப் 'பாத்தி' யென்பது வழக்கில் உள்ள பொருளாகும். பாத்தியினளவு சிறியதாக இருப்பின் தட்டு என்று கூறுவது வழக்கம். பெரிதாக இருப்பின் 'குண்டு' என்று சொல்வர். பாத்தியில் போடும் பயிர் வகையும் குண்டில் போடும் பயிர் வகையும் வேறுபட்டதென லாம். தினை, வரகு, சாமை போன்ற வானம் பார்த்த பயிர் வகைகளை பாத்திகளில் விளைவிப்பர்.

இப்பாத்தி அல்லது தட்டில் பயிர் விளைந்தவுடன் பறவை கள், வெட்டுக்கிளிகள் போன்றவற்றால் சேதம் ஏற்படுவதுண்டு. பறவைகளில் குறிப்பாகக் கிளிக் கூட்டத்தினால் மேட்டு நிலங் களில் அதிகநாசம் நடைபெறும். இக்கிளிக் கூட்டத்தை விரட்டு வதற்காகக் காவல் காப்பது உழவரின் செய்கையாகும். கிளியினை விரட்டுவதற்காகக் 'கவட்டை' என்ற கருவியினையும் பயன்படுத்துவர். இக்கருவியினைக் 'கிளிகடிகருவி' எனவும் குறிப்பிடலாம்.

ஆதலின் தட்டுக்களில் (பாத்திகளில்) உள்ள பயிர்களை நாசம் செய்ய வரும் கிளிக்கூட்டத்தை விரட்டுவதால் 'கிளித் தட்டு' என்ற பெயர் ஏற்பட்டதாகலாம்.

இவ்விளையாட்டினைச் சிறுவர் விளையாடுதல் பெரும் பான்மையெனினும் இளைஞர்களும் கலந்து கொண்டு விளை யாடும் வழக்கமும் இருக்கிறது. நிலாக்காலத்தில் இரவிலும் விளையாடப் படுவதுண்டு.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் பெரிய உத்திதார் தலை மையில் இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரிந்து கொள்வர். ஒரு கட்சி யினர் கிளித்தட்டிற்குள் 'இறங்குதல்' வேண்டும். இன்னொரு கட்சியினர் தட்டினைக் 'கட்டுதல்' வேண்டும். யார் இறங்குவது யார் தடுப்பது என்பதைத் தீர்மானிக்க 'எச்சிலொட்டு' முறை யினைப் பயன்படுத்துவர்.

கலந்து கொள்பவரின் எண்ணிக்கையினைப் பொறுத்து அரங்கின் தட்டுகள் வரையப்படும். முதல் தட்டுக்கோட்டில் மட்டும் யாரும் மறித்து நிற்பதில்லை.

தட்டினைக் கட்டி நிற்கும் கட்சியாரில் ஒருவர் கிளியாக இருப்பார். அக்கட்சியின் தலைவரே பெரும்பாலும் கிளியாக இருப்பார். கிளியாக இருப்பவர் 'இறக்கம்' என்றவுடன் வெளியே நிற்கும் எதிர்க் கட்சியாரில் முதல் பாதியினர் இறங்க ஆரம்பிப்பார். ஒவ்வொரு தட்டாக முன்னேறுவதற்கு தட்டினைக்கட்டி நிற்பவர் இடந்தராமல் மறித்து நிற்பார். கிளியும் சுற்றி வந்து மறித்து நிற்கும்.

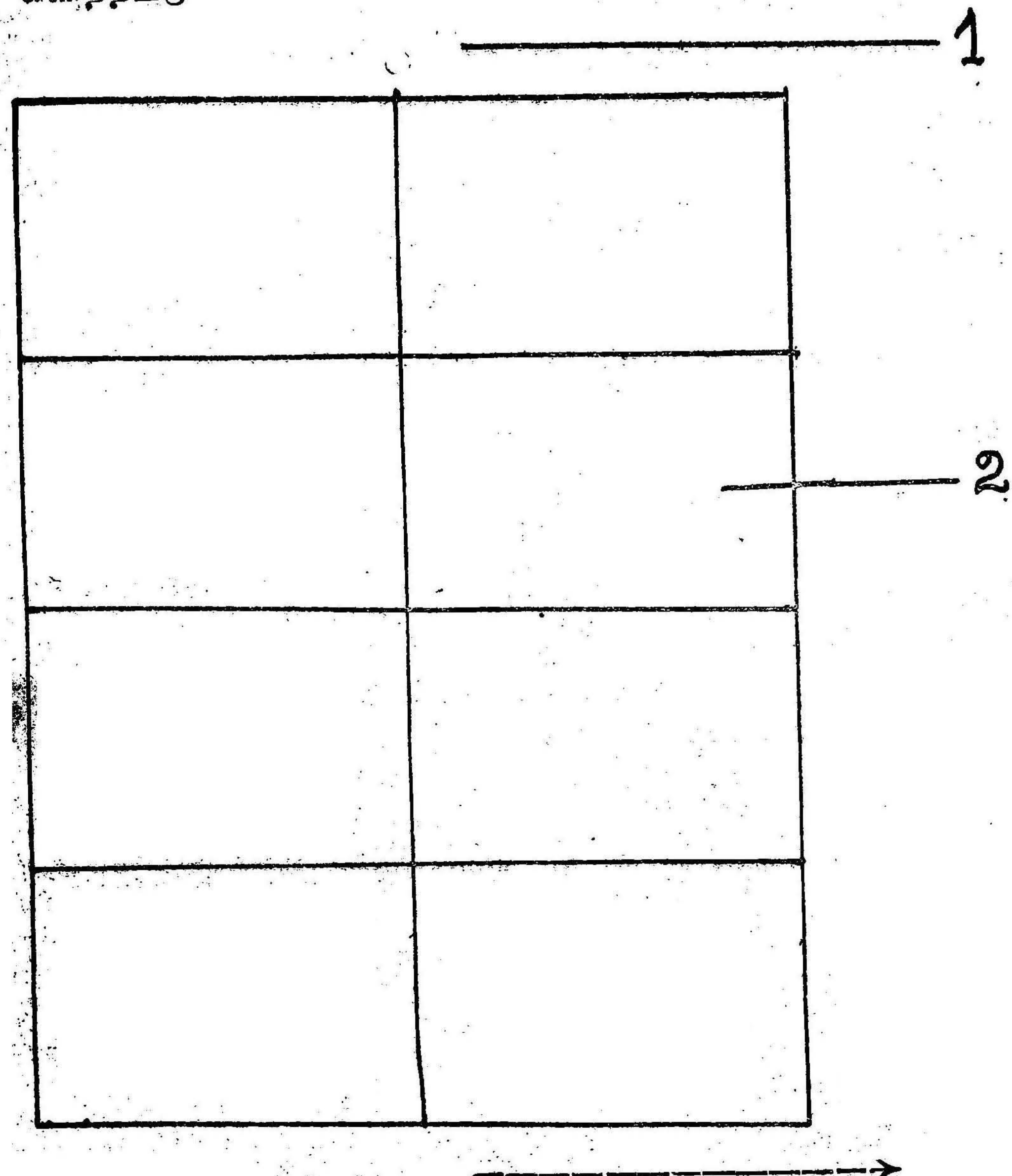
ஒருவர் பலரை மறிக்க முடியாத காரணத்தினால் ஒருவராவது ஒருவருக்கு மேற்பட்டவராவது மேல்தட்டிற்கு ஏறி விடுவது எளிது. இவ்வாறு தட்டுக்களையெல்லாம் கடந்து அரங்கிற்கு வெளியே வந்து 'உப்பு மண்ணை' எடுத்து (தரை மண்ணை உப்புமண் என்று சொல்வது விளையாட்டில் வழக்கமாக உள்ளது) மறுபடியும் தட்டினூடே இறங்கி வருதல் வேண்டும். உப்பு மண்ணுடன் மறித்து நிற்பவரையெல்லாம் கடந்து முன்னிருந்த இடத்திற்கு வந்துவிடின் இறங்கும் கட்சியினர் வென்றவராகக் கருதப்படுவர். அடுத்த ஆட்டிலும் அவரே இறங்கும் கட்சியினராக இருப்பார். இல்லாவிடின் தங்கள் முயற்சியில் தோல்வியடைந்து விட்டால் (தொடப்பட்டால்) தடுக்கும் கட்சியாகத் தட்டிற்குள் நிற்க வேண்டும்.

உழவர்தம் செய்கையை நடித்தாடப் படுவது கொண்டு இவ் விளையாட்டு பிறந்திருக்கலாம். கிளித்தட்டு விளையாட்டிலுள்ள செய்கையும் கிளிவிரட்டும் உழவர்தம் செய்கையும் இணைத்துக் கீழே அட்டவணை தரப்பட்டுள்ளது.

	கிளிகடிதல்	கிளித்தட்டு
1	விளை நிலத்தில் மேயவரும் கிளிக்கூட்டம்.	தட்டில் இறங்க வரும் கட்சியினர்.
2	விளைநிலத்தில் காவல் காக்கும் உழவர் கிளிக் கூட்டத்தினை வரவிடாமல் தடுத்து நிறுத்துவர்.	தட்டினைக் கட்டி நிற்பவர் இறங்கும் கட்சியினை மறித்து நிற்பார்.
3	விளைநிலத்தில் பாத்திகள் 'தட்டுக்கள்' என்ற அமைப்பு இருக்கின்றன.	கிளித்தட்டில் 'தட்டுக்கள்' என்ற அமைப்பு உண்டு.
4	உழவர் காவலை மீறி உள்ளே செல்லும் கிளிக் கூட்டம் கவட்டையால் வீழ்த்தப் படுகிறது. அடி பட்ட கிளிகள் பறந்து செல்ல வியலாமல் தரையில் வீழ்ந்து விடும்.	தட்டினை மறித்து நிற்பவரை மீறி உள்ளே நுழையும்போது தொடப்பட்டு விட்டால் அடி பட்டவராகக் கருதப்படுவார். அடிபட்டவர் ஆட்டிலிருந்து நீங்கிவிட வேண்டும்.

	கிளிகடிதல்	கிளித்தட்டு
5	உழவர் காவலிலிருந்து தப்பிப் பயிரை மேய்ந்துவரும் கிளியின் செய்கை.	மறித்து நிற்பவரை ஏமாற்றி மீறிச்சென்று உப்பு மண்ணினை எடுத்து விடுதல்.
6	கொய்த கதிருடன் தப்பித்துச் செல்லும் கிளிக்கூட்டத்தின் செய்கை.	உப்பு மண்ணுடன் முன்பிருந்த இடத்திற்கு திரும்பிவரும் செய்கை.

கிளித்தட்டு



1. உப்பு மண் எடுக்குமிடம்
2. தட்டு
3. இறங்கும் கட்சியார் நிற்குமிடம்

87. ராஜா மந்திரி

இவ்விளையாட்டில் இடம்பெறும் பாத்திரங்கள் நான்காகும். ராஜா, மந்திரி, தலையாரி, திருடன் — இவைகளில் முதலிரண்டு பெயர்களைக் கொண்டு,'ராஜா மந்திரி' விளையாட்டென்று வழங்கப்பட்டு வருகிறது.

நான்கு துண்டுச் சீட்டுக்களில் மேற்கண்ட நான்கு பெயர்கள் எழுதப்பட்டுச் சுருட்டி வைக்கப்பட்டிருக்கும். விளையாடும் நான்கு சிறுவரும் ஆளுக்கொரு சீட்டினை எடுக்கவேண்டும்.

'ராஜா' என்று எழுதப்பெற்ற சீட்டினைப் பெற்றவர் 'மந்திரி எங்கே?' என்று அதிகாரத்துடன் கேட்பார். 'மந்திரி' எழுதப்பெற்ற சீட்டினை எடுத்தவர் தான்தான் மந்திரி யென்பதனைத் தயவாக வெளிப்படுத்திக் கொள்ளவேண்டும். 'திருடனைக் கண்டுபிடி!' என்று 'ராஜா' உத்திரவிட 'மந்திரி' கண்டுபிடிக்கவேண்டும்.

மீதமுள்ள இரண்டுபேரில் 'திருடன்' யாரென்று கண்டு பிடித்து 'மந்திரி' 'ராஜாவிடம்' தெரிவிக்கவேண்டும். சரியாகக் கண்டுபிடித்துச் சொல்லிவிட்டால் 'திருடனுக்கு' 'ராஜா' தண்டனை வழங்க அதனை 'தலையாரி' நிறைவேற்ற வேண்டும். 'மந்திரியால்' கண்டுபிடிக்க முடியாவிட்டால் தண்டனையை அனுபவிக்க வேண்டியிருக்கும்.

பழங்காலத்து நிகழ்ச்சியொன்றினை அடிப்படையாகக் கொண்டு இவ்விளையாட்டு எழுந்திருக்கவேண்டும். 'ராஜா' 'திருடனைக்' கண்டுபிடிக்கும் வேலையினை 'மந்திரியிடம்' ஒப்படைத்திருப்பார். 'மந்திரியின்' கவனக்குறைவால் 'திருடன்' பிடிபடாமல் இருந்திருக்கலாம். கோபம் கொண்ட 'ராஜா' 'மந்திரி'யைத் தண்டித்திருக்கலாம். இதனை நடித்தாடுவதாய் இவ்விளையாட்டு தோன்றியிருக்கலாம்.

அவரவர்க்குரிய வேலையினை ஒழுங்காய் நிறைவேற்ற வேண்டுமென்பதைப் புலப்படுத்தும் வகையில் விளையாட்டு அமைந்திருக்கிறது.

88. வண்டியுருட்டுதல்

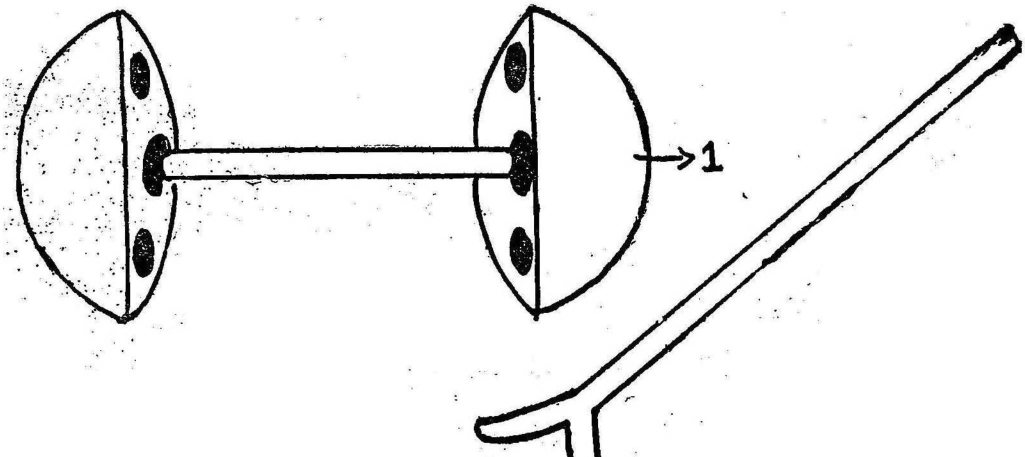
பண்டைத்தமிழ்ச் சிறுவர் தேர்உருட்டி விளையாடிய செய்தியினை இலக்கியத்தில் பரவலாகக்காணலாம்.சிறு குழந்தைகளும் தேரினை வைத்து விளையாடியுள்ளனர் என்பதனைக் கீழ்க்கண்ட பாடலால் அறியலாம்.

"தச்சன் செய்த சிறுமா வையம்
ஊர்ந்தின்புறாஅ ராயினுங் கையின்
ஈர்த்தின்புறூஉம் இளையோர் போல"

(குறுந்தொகை-61)

சிறுதேர் உருட்டி விளையாடிய செய்தியினை பெரும்பாணாற்றுப்படை (249), கலித்தொகை (83), நற்றிணை (103, 324) போன்றவைகளிலும் காணலாம்.

தற்காலத்தில் அத்தகு'தேர்'பயன்பாட்டு முறையில் இல்லை. இருப்பினும் தற்காலத்தில் உருண்டுசெல்லும் ஊர்திகளைப் பார்த்து அதனைப்போல விளையாடவும் வேண்டுமென்ற எண்ணம் சிறுவர் மனத்திடையே நிறைந்திருக்கக் காணலாம். ஆகவே, உருண்டு செல்லும் இயல்புடைய பொருள்களைப் பயன்படுத்தி 'வண்டியுருட்டி' மகிழ்கின்றனர்.



1. நுங்கு மட்டை
2 கவட்டைக்கம்பு

நுங்கு மட்டையினைக் கொண்டு வண்டியுருட்டி விளையாடுதல் தற்கால கிராமத்துச் சிறுவர்க்கு மரபாக உள்ளது.

ஒரு சிறு கம்பின் இருநுனிகளிலும் இரண்டு 'நுங்கு மட்டைகளை' இணைத்துவிடுவர். பின் 'இரண்டாகப் பிளந்துள்ள' கம்பின் (கவட்டைக்கம்பு) வழியே தள்ளினால் வண்டியுருண்டு ஓடும் இயல்புடையதாகி விடும்.

இரும்பு வளையத்தினையும் உருட்டும் பொருளாகப் பயன் படுத்துவர். வளைத்து வைக்கப்பட்ட கம்பியின் உதவியினால் இரும்பு வளையத்தினை உருட்டி விளையாடுவர்.

விளையாடும்போது குறிப்பிட்ட தூரத்தினை யார் முதலில் கடக்கிறார் என்ற நிலை வரும்போது முரணமைந்து போட்டி யுள்ள விளையாட்டாக மாறுகிறது எனலாம்.

89. கால் தூக்குகிற கணக்குப்பிள்ளை

இருவர் கைப்பிடித்துநிற்க, மூன்றாமவர் அவ்விருவரின் கழுத் தினைக் கைகளால் பற்றிக் கொண்டு, தன் வலது முழங்காலைக் கோர்த்திருக்கும் கைப்பகுதியில் வைத்திருப்பார். மற்றொரு கால் தரையில்படாவண்ணம் நாலாமவர் தாங்கிப் பிடித்துக் கொள்ள விளையாட்டு ஆரம்பமாகிவிடும். அவரைத் தாங்கிக் கொண்டு செல்லும்போது 'கால்தூக்குகிற கணக்குப் பிள்ளைக்கு மாசம் பத்து ரூபா' என்ற வரிகளைத் திருப்பித் திருப்பிச் சொல்லிக்கொண்டே செல்வார்.

கோர்த்திருக்கும் கைப்பகுதியில் முழங்காலை வைக்கும் முறை ஒவ்வொருவருக்கும் மாறி மாறி வரும்.

விளையாட்டின்போது சொல்லப்படும் வரிகளைக்கொண்டு விளையாட்டும் 'கால் தூக்குகிற கணக்கப் பிள்ளை' என்று அழைக்கப்பெறுகிறது.

கிராமத்துப் பண்ணையாருக்கு நிர்வாக வரவு செலவினைப் பார்ப்பதற்காகக் 'கணக்குப்பிள்ளை'யென்று ஒருவரை நிய மிப்பது வழக்கமாக உள்ளது. 'கணக்குப் பிள்ளையாக இருப் பவர்' பண்ணையாரின் விருப்பப்படி நடந்து, தங்கள் வாழ்க்கை யினைக் கழித்து வருவார், பண்ணையாரொருவர் நடக்க

வியலாத நிலைமையில் கணக்குப்பிள்ளை உதவிசெய்திருக்கக் கூடும். அதற்கெனச் சம்பளமும் பெற்றிருக்கக் கூடும். அதனை எள்ளி நகையாடும் வகையில் இவ்விளையாட்டு தோன்றி யிருக்கலாம்.

90. கள்ளன் போலீஸ்

அவ்வக்காலச் சூழ்நிலைக்கேற்ப விளையாட்டும் தோன்று கிறதென்பதற்கு இவ்விளையாட்டு ஒரு சான்றாகும்.

போட்டியுள்ள அல்லது முரண்பாடுள்ள செயல்களை ஊன்றிக் கவனித்து அதனடிப்படையில் விளையாட்டினையும் உரு வாக்குவது சிறுவர்தம் விளையாட்டின் இயல்பெனத் துணியலாம். காட்டாக நன்மைக்காகப் போராடும் பாத்திரமாகப் போலீசினைக் கொள்ளலாம். தீமையினைக் குறிக்கோளாகக் கொண்டு கள்ளன் செயல்படுகிறான். இருவருக்கும் போராட்டம் நிகழ்கிறது. இறுதியில் தீமை அழிக்கப்பட்டுவிடுகிறது. இச் செய்கை சிறுவர் உள்ளத்தினைக் கவர்ந்துவிட்டதால் 'கள்ளன் போலீசு' என்ற விளையாட்டின் மூலம் அச் செய்கையினை நடித் தாடத் தொடங்குகின்றனர்.

கள்ளனின் செய்கை இரவு நேரத்தோடு தொடர்புடைய தாகையால் இவ்விளையாட்டும் இரவு நேரத்தில் விளையாடப் பெறுகிறது. சிறுவர்களில் ஒருவர் படுத்துத் தூங்குவதுபோல நடிப்பார். இரண்டு சிறுவர்கள் படுத்திருக்கும் சிறுவரிடம் திருடுவதுபோல நடித்து ஓடி ஒளிந்துகொள்வர். படுத்திருப்பவர் போலீசாராக இருக்கும் சிறுவரிடையே முறையிட, போலீசார் திருடியவர்களைத் தேட முற்படுவார். இதுதான் விளையாட்டின் முறையாகும்.

சாதாரணமாக ஒளிந்திருப்பவரைக் கண்டுபிடித்துத் தொடப்படும் விளையாட்டிற்கும் இதற்கும் யாதொரு மாறு பாடும் இருப்பதாய்த் தெரியவில்லை.

சிறுவயதில் விளையாடிய தொட்டுவிளையாட்டு வளர்ந்த சிறுவரிடம் மாற்றங்கொண்டு காலத்தின் முத்திரையுடன் 'கள்ளன் போலீசாக' உருவெடுத்தது எனலாம்.

இவ் விளையாட்டில் 'யார் கள்ளனாய் இருப்பது?' என்பதில் மிகுந்த போட்டி சிறுவரிடையே எழும். இந்நிகழ்ச்சி கிராமிய மக்களின் மனநிலையினைப் பிரதிபலிப்பதாய் அமைகிறது.

கிராமத்து மக்களுக்கு கள்ளர்களிடம் பயம் மிகுதி. திருடுவதில் திறமைபெற்ற கள்ளர்களைப் பற்றிப் பல கதைகள் பேசுவார்கள். இதனைக் கேட்கும் சிறுவர் மனமும் தானும் அப்படி மாறவேண்டும் என்று எண்ணத்தோன்றும். அதாவது தன்னைப் பார்த்து மற்றவர் பயப்பட வேண்டுமென்று நினைப்பர். ஆகவே 'கள்ளனாக' இருப்பதில் மிகுந்த ஆர்வம் காட்டுகின்றனர் எனலாம்.

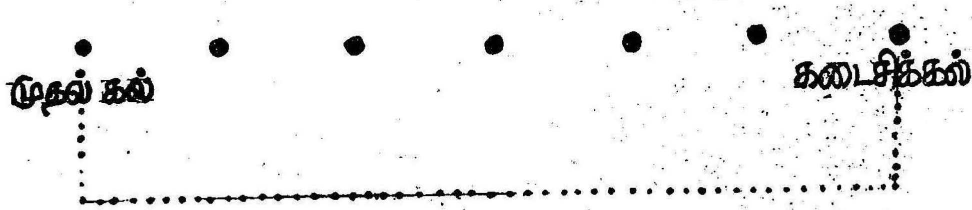
தீமைக்கும், நன்மைக்கும் இடையே நடைபெறும் போராட்டத்தினை விளையாட்டின்மூலம் சிறுவர் உணரத்தொடங்குகின்றனர் எனக்கூறலாம்.

91. கல்லெடுத்தல்

உடற்பயிற்சியினை முதன்மையாகக் கொண்டுள்ள விளையாட்டாக இதனைக் கருதலாம். மனமகிழ்ச்சிக்கான செயலோ, அல்லது முரண்பாடுள்ள நிலையில் இயங்கும் முறையோ இவ் விளையாட்டில் இடம்பெறவில்லையெனலாம். முறை தவறாமல் உட்கார்ந்து எழுந்திருப்பது விளையாட்டின் நோக்கமாக அமைந்திருக்கிறது.

சிறு கற்கள் வரிசையாக வைக்கப்பட்டிருக்கும். வைக்கப்பட்டிருக்கும் கற்களின் எண்ணிக்கையில் வரையறையில்லை.

வரிசையாக வைக்கப்பட்டிருக்கும் கற்களை ஒன்றாக ஒரு இடத்திற்குக் கொண்டுவரவேண்டும். ஒன்றாகச் சேர்ப்பதென்பது எளிதான செயல் அல்ல. முறைப்படி இயங்கி எடுத்து வைக்கவேண்டியிருக்கிறது.



முதல் கல்லிருக்குமிடத்தில் உட்கார்ந்து, எழுந்து, பின் கடைசிக் கல்லிருக்குமிடத்திற்குச் சென்று உட்கார்ந்து, எழுந்து மறுபடியும் முதற்கல்லிருக்குமிடத்திற்கு வந்து உட்கார்ந்து எழுந்து அக்கல்லினையெடுத்து இரண்டாவது கல்லோடு சேர்க்க வேண்டும். இவ்வாறே ஒவ்வொரு கல்லினையும் அடுத்தடுத்துச்

சேர்த்து இறுதியில் கடைசிக்கல்லிருக்குமிடத்திற்குக் கொண்டு வரவேண்டும். அவ்வாறு கொண்டுவந்துவிட்டால் விளையாட்டு முடிந்துவிடும்.

உட்கார்ந்து எழுந்திருக்கையில் முறைதவறினால் தவறிய ஆட்டம். அடுத்து ஆட இருப்பவர் விளையாட்டில் கலந்து கொள்வர்.

92. தீப்பந்தம் சுற்றுதல்

தீப்பந்தம் சுற்றிவிளையாடுவதற்குச் சிறிதளவு பயிற்சி வேண்டும். மேலும், கீழும், பக்கத்திலும் சுற்றுகையில் யாருக்கும் கேடு விளைவிக்கக் கூடாது.

கார்த்திகை தீபத்தின்போது தீப்பந்தம் சுற்றிவிளையாடுவது மரபாக உள்ள செய்கையாகும்.

சிறு கம்பியினை வட்டமாக வளைத்து, வளைத்த பகுதியில் பழம் துணிகளைச் சுற்றி, கையால் பிடித்துச் சுற்றுவதற்கேற்ப நீளமான கம்பியினையும் இணைத்திருப்பர். எண்ணெயிலாவது, மண்ணெண்ணையிலாவது நனைத்து, தீயினால் பற்றவைப்பர். பந்தம் கையினைவிட்டு நழுவிவிடாமல் பல பக்கங்களிலும் வீசி வேகமாகச் சுற்றுவர். இரவு நேரத்தின்போது பல பந்தங்கள் சுற்றுவது பார்வைக்கு அழகாகத் தோன்றும்.

கூந்தல் பனையினைத் தட்டி அதன் நுனியினைப் பஞ்சாக்கி, தீயினைப் பற்றவைத்தும் சுற்றுவர். அவ்வாறு சுற்றும்போது கீழ் கண்ட பாடலைப் பாடி மகிழ்வர்.

"மாவளியோ மாவளி
மாவளிக்காரன் பெண்டாட்டி
மரக்கால்பிள்ளை பெற்றாளாம்
பார்க்கப் போன சீமாட்டி
பல் ஒடிந்து செத்தாளாம்
எடுக்கப்போன சீமாட்டி
இடுப்பு ஒடிந்து செத்தாளாம்!"[1]

---

1. மு.வை. அரவிந்தன், தமிழக நாட்டுப் பாடல்கள், ப. 61.

இப்பாடலின் முதலடியினைக் கொண்டு இவ்விளை யாட்டினை 'மாவளி' என்றும் சொல்வர்.

'மாவொளி' என்ற பொருள்படும்படி அமைந்து, வழக்கில் 'மாவளி'யென அழைக்கப்பட்டதாகலாம். ஆடவர் விளையாடும் தீப்பந்தத்திலிருந்து சிறுவர் 'மாவளி' மாறுபட்டதாகும். முந்தை யது சிலம்புப் பயிற்சிபெற்றவர் முறைப்படி பெற்ற பயிற்சியுடன் விளையாடப்படுவதாகும்.

93. பரணி பரணி

இவ்விளையாட்டு,சிறுவர்க்குப் பொழுதுபோக்கு விளையாட் டெனக் கூறலாம். கிராமத்துப் பணக்காரச் சிறுவர் முதல் ஏழை உழவனின் மகன் வரை அனைவரும் கலந்துகொள்ளக் கூடிய செய்கையாகும்.

கார்த்திகைக்கு முன்வரும் பரணி நாளன்று சிறுவர் இவ் விளையாட்டில் ஈடுபடுவர். பரணிநாளில் நடப்பதுகொண்டு இவ்விளையாட்டும் 'பரணிபரணி' என்று பெயர் பெற்றதாகலாம். அல்லது பாடலின் முதல் வரியினைக் கொண்டு இப்பெயர் அமைந்திருக்கலாம்.

விளையாட்டில் கலந்து கொள்பவர் ஒவ்வொருவரும் ஒவ் வொரு வேடம் போட்டிருப்பர். புலிபோலவும், கரடிபோலவும், பிச்சைக்காரர் போலவும், குடுகுடுப்பைக்காரர் போலவும் வேட மிடுவர். பின் உற்சாகத்துடன் ஒவ்வொரு வீடாய்ச் சென்று கீழ்க்கண்ட பாடலைப் பாடுவர்.

பரணி பரணி
பப்பரணி
பரணியென்றும் பாடவேண்டும்
பதக்கு நெல்லு போடவேண்டும்
பிள்ளையார் கோயிலிலே
பிள்ளைச்சத்தம் கேட்குதம்மா
சங்கரநாயினார் கோயிலிலே
சங்குச் சத்தம் கேட்குதம்மா
நாளிநெல்லு போட்டவங்க
நல்லபிள்ளை பெறுவாங்க
குறுணி நெல்லு போட்டவங்க
குந்தாணிப் பிள்ளை பெறுவாங்க

முக்காதே முனங்காதே
மூலைவீட்டிலே இருக்காதே
சட்டுப்புட்டுன்னு எந்திரிச்சு
சட்டிப் பானையிலே கையை
பரணியென்றும் பாடவேண்டும்
பதக்கு நெல்லு போடவேண்டும்.

இப்பாடலைப் பாடிக்கொண்டு, ஒவ்வொரு வீட்டிலும் அளிக்கும் பொருளைச் சேகரிப்பர். இறுதியில் கோயிலில் அப் பொருள்களையெல்லாம் வைத்து வழிபட்டுவிட்டுத் திரும்புவர்.

இவ்விளையாட்டில் 'முரண்' இல்லை. இருப்பினும் குழுவாக இயங்கும் தன்மையினைக் காணலாம். தெய்வநம்பிக்கையுடன் தொடர்புடையதாய், வேடமிட்டு நடித்தாடும் பொழுது போக்கு விளையாட்டெனக் கொள்ளலாம்.

ஒற்றுமையுடன் செயல்படும் தன்மை இதன் மூலம் வளர ஏதுவாகிறது எனலாம்.

94. காற்றாடி[1]

காற்றுக் காலத்தில், குறிப்பாக ஆடிமாதத்தில் சிறுவரின் பொழுதுபோக்கு விளையாட்டாக விளங்குவது இக்காற்றாடி விடுதலாகும்.

பனைஓலையின் உதவிகொண்டு காற்றாடி செய்யப்படுவது வழக்கமாய் உள்ளது. பனைஓலையிலும் பச்சை ஓலைகளைப் பயன்படுத்துவது கிடையாது. ஏனெனில், பச்சை ஓலையால் செய்யப்படும் காற்றாடிகள் விரைவாகச் சுற்றுவதில்லை.

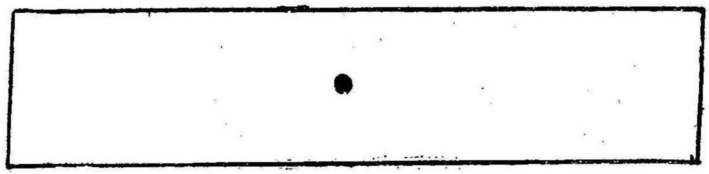
ஓலையினால் காற்றாடி செய்து அதன் மையத்தில் முள்ளினைக் குத்திச் சுற்றவிடுவர். ஓலையினால் மூன்றுவகைக் காற்றாடிகள் செய்யப்படுகின்றன.

---

1. பட்டத்தினைக் குறிப்பதாகவும் காற்றாடி என்ற சொல் வழங்கப்படுகிறது.

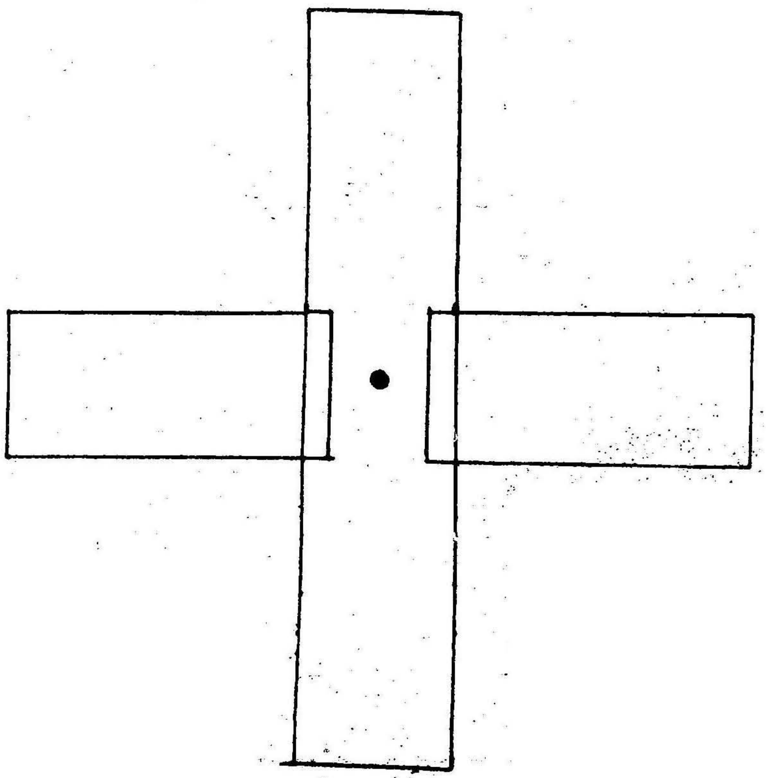
தகவல்: இரா. தமிழரசி, உலகத் தமிழாராய்ச்சி நிறுவனம், சென்னை-20.

1. ஒற்றைக் காற்றாடி



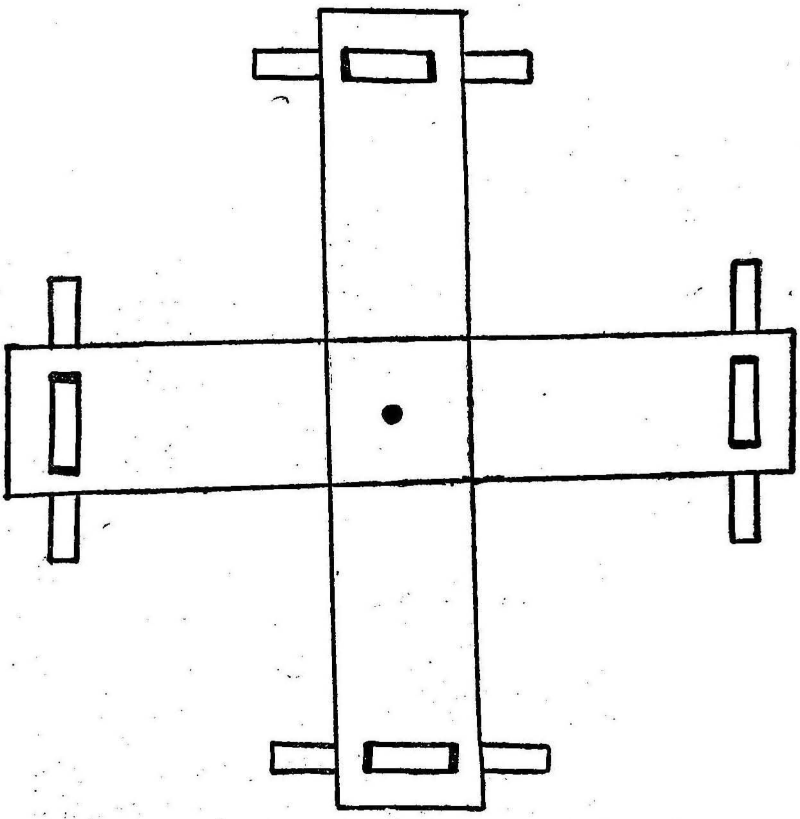
சிறு ஓலைநறுக்கினை வெட்டி அதன் மையத்தில் முள்ளினை குத்திச் செய்யப்படுவதே 'ஒற்றைக் காற்றாடியாம்'.

2. இரட்டைக் காற்றாடி



இரண்டு ஓலை நறுக்குகளை ஒன்றாக இணைத்துச் செய்யப் படுவதால் 'இரட்டைக் காற்றாடி'யெனப் பெயர் பெற்றதாக லாம். ஒற்றைக் காற்றாடியைவிட இரட்டைக் காற்றாடி வேக மாகச் சுற்றும் இயல்புடையது.

3. ஏரோப்ளேன்



இரட்டைக் காற்றாடியின் நான்கு மூலைகளிலும் சிறு ஓலை நறுக்கினை இணைப்பது புதுமாற்றமாகும். விமானத்தின் முன் புறக்காற்றாடி சுற்றுவதுபோல் இக் காற்றாடி சுற்றுகிறது என்ற மனப்பான்மையில் இப்பெயரிட்டு அழைக்கப்படுகிறது.

ஓலையினால் செய்யப்படும் காற்றாடிகள் செய்தவுடன் உடனே சுற்றிவிடாது. அவற்றின் நுனிகளைப் பிடித்து மையத்தை நோக்கி வளைக்கவேண்டும். அவ்வாறு வளைக்கும் போது பல பாடல்களைப் பாடுவர். காட்டாகக் கீழே ஒரு பாடல் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

குன்னாங் குன்னாங் குர்ர்...
செவுட்டுக் குன்னாங் குர்ர்...
காத்தடிச்சான் குர்ர்
சின்னக் காத்தைக் குழியிலே போட்டுப்
பெரிய காத்தே ஓடிவா!

எருக்கப் பூவினை ஒடித்து அதன் காம்புப் பகுதியை (pedicel) நீக்கிவிட்டுக் காற்றாடியாகப் பயன்படுத்தும் பழக்கமும் காணப்படுகிறது. பூவில் (Bi-Car Pellary) இரு சூற்பைகள் இணைந்திராமல் தனித்தனியாக இருக்கும். சூற்பைகளின் இடை வெளிக்குள் முள்ளினைக் குத்திக் காற்றில் காண்பித்தால் அது வேகமாகச் சுற்றும். இக்காற்றாடிக்கு 'எருக்கம்பூ காற்றாடி' யென்று பெயர்.

காற்றாடியின் தோற்றம் அறிவியல் முறையான உண்மை யுடன் இணைந்ததாக இருக்கிறது. அஃதாவது காற்றின் விசை யைப் பயன்படுத்திப் பொருளைச் சுற்ற வைக்கலாம் என்ற உண்மையினை உணர்ந்ததினால் காற்றாடி உருவாயிற்று எனலாம். சில காய்ந்த இலைகள், சருகுகள் போன்றவை காற் றில் பறந்து செல்லும் இயல்பின. அவை அவ்வாறு பறந்து செல் லும்போது முள்ளின்மீது சிக்கியிருக்க வாய்ப்புண்டு. காற்றின் வேகத்தால் அவை சுழன்றிருக்கவும் கூடும். இதனைக் கண்ட வர்க்குக் காற்றாடி உருவாக்கும் எண்ணம் தோன்றியிருக்கலாம். சில இருபுறவெடிகனிகள் (Legume) முள்ளில் விழுந்து சுற்றும் போக்கினை இன்றும் காணலாம்.

'காற்றின் விசையினைக் கொண்டு பொருளைச் சுற்றவைக்க முடியும்' என்ற அறிவியல் உண்மையைச் சிறுவயதிலேயே சிறுவர் உணர்வதற்கான வாய்ப்பு இவ்வாட்டத்தினால் கிடைக்கிற தெனலாம்.

95. பட்டம்

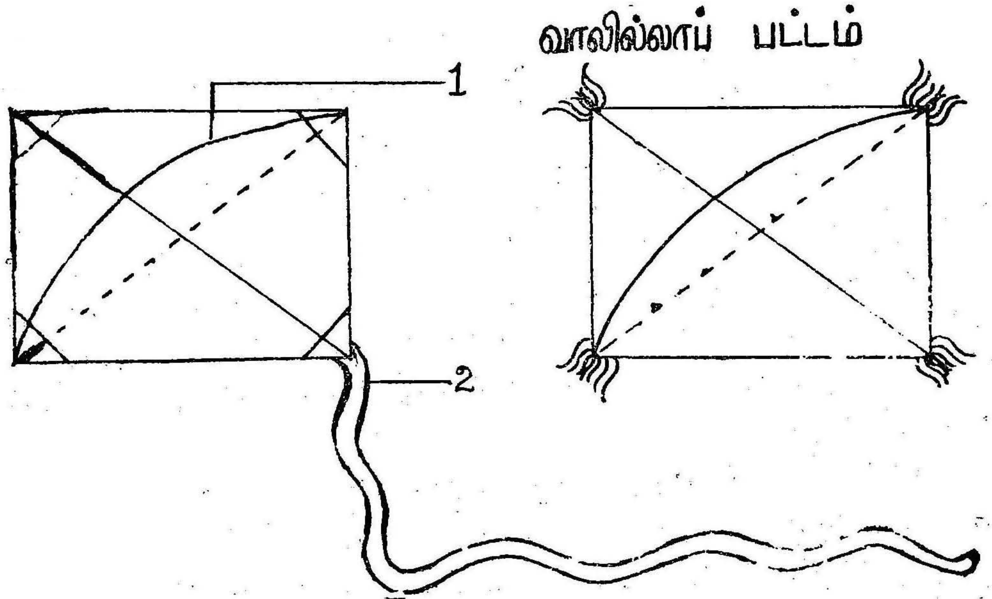
காற்றுக் காலத்தில் காற்றாடி சுற்றவிடுவதுபோல, பட்டம் விடுவதும் சிறுவர்க்குச் சிறந்த பொழுதுபோக்கு விளையாட்டாக உள்ளது.

ஒருவர் பட்டம் விடுவதாயின் அதனைப் பொழுதுபோக் கென்று கொள்ளலாம். அவ்வாறின்றி இருவர் கலந்துகொண்டு விடுவதாயின் போட்டி துவங்கி விடுகிறது.

போட்டி இரண்டு வகைகளில் அமையக்கூடும். ஒன்று, உயரே யார் பட்டம் பறக்கிறது? என்பதனை உறுதி செய்யும் நிலையில் அமைவது. இரண்டு, ஒருவர் பட்டத்தை இன்னொருவர் அறுத்து விட முயல்வது.

கனமில்லாத காகிதத்தினைச் சதுரமாக வெட்டி, நடுவே 'வில்' அமைக்கப்படும். 'வில்' ஒடிந்துவிடாமல் வளைந்து கொடுக்கக் கூடியதாய் பச்சை ஈருக்குச்சியில் கட்டுவது மரபு. பின் சதுரமான காகிதத்தின் ஒரு மூலையில் வால் இணைக்கப் பட்டிருக்கும். ஒரு மூலையில் நூல் இணைக்கப்பட்டிருக்கும்.

வாலமைப்பில்லாமலேயே பட்டம் செய்தலும் உண்டு, வாலிற்குப் பதில் அதன் நான்கு மூலைகளிலும் சிறு காகிதத் துண்டுகள் ஒட்டப்பட்டிருக்கும்.



1. வில்
2. வால்

பிறர் பட்டத்தை அறுத்து விடுவதற்காக நூலில் பசை யினைத் தடவிக் கண்ணாடித் தூளினைத் தூவுவதும் உண்டு. எதிரியின் பட்டம் அறுக்கப்பட்டு, அவருடைய பட்டம் உயரே பறந்துகொண்டிருந்தால் அவர் வெற்றிபெற்றவர் ஆவார்.

பட்டத்தினை உயரப் பறக்கவிடுவதற்கும், நினைத்த இடத் திற்குப் பட்டத்தினை இழுப்பதற்கும், பிறர் பட்டத்து நூலினை அறுப்பதற்கும் மிகுந்த திறமைவேண்டும். அதாவது நிறைந்த பயிற்சிவேண்டும்.

5. சிறுமியர் விளையாட்டு

96. ஒண்ணாங்கிளி இரண்டாங்கிளி

'பழமேறிய'வரெல்லாம் கிளியெனப்படுகிறார். 'பட்டவர்' ஒவ்வொரு கிளியாய்க் கண்டுபிடித்து வரும்போது 'ஒண்ணாங் கிளி இரண்டாங்கிளி' என்று வரிசையாக ஒவ்வொருவரையும் சொல்வர் அம்முறையில் விளையாட்டின் பெயராகவும் வழங்கப் படுகிறது.

'கிளி'யெனச் சுட்டப்படுதற்கு இரண்டுவகைகளில் காரணங் கூறலாம். ஒன்று, வேடுவர் கிளியினைப் பிடிக்கும் வினைபோல் இருத்தல். இரண்டு, விளைந்த பயிர்களை நாசம் செய்வதற்கு வரும் கிளிக்கூட்டத்தினை அடித்துவிரட்டுதல். மேற்கண்ட இரண்டு செயல்களிலும் 'கிளி' இணைந்திருப்பதால் அவ்வடிப் படையில் விளையாட்டு எழுந்திருக்கலாம். இவற்றில் விளைந்த கதிரினை நாசம் செய்யவரும் கிளியினை மகளிர் விரட்டுதல் உண்டு. இக்கருத்தினை உறுதி செய்வதற்கேற்ப இவ் விளையாட்டும் சிறுமியராலேயே ஆடப்பெறுகின்றது.

விளையாடும் சிறுமியர் தங்களுக்குள் 'பட்டவர்' ஒருவரைத் தேர்ந்தெடுப்பர் (சாட், பூட், த்ரி முறையில்) பழமேறியவரெல் லாம் ஓடி ஒளிந்துகொள்ள 'பட்டவர்' ஒவ்வொருவராய்க் கண்டு பிடிக்கவேண்டும். முதலில் பார்ப்பவரை 'ஒண்ணாங்கிளி'யென வும், அடுத்து பார்ப்பவரை 'இரண்டாங்கிளி' எனவும் கூறுதல் வழக்கம்,இவ்வாறு ஆட்டத்தில் எத்தனைபேர் கலந்துள்ளனரோ அத்தனை பேரையும் கண்டுபிடித்தல் வேண்டும். எல்லோரையும் கண்டுபிடித்துவிட்டால் முதலில் கண்டுபிடிக்கப்பட்ட 'ஒண்ணாங்

கிளி' 'பட்டவர்'ஆகிறார். மறுபடியும் விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

97. பருப்புச் சட்டி

விளையாட்டில் பங்குபெறும் உரையாடலின்போது 'பருப்புக் குழம்பு' என்று சொல்லிவிட்டால் அவர் 'பட்டவராகிறார்' மற்றவரெல்லாம் அவரைப் 'பருப்புச்சட்டி' என்று சொல்வர். அதுவே விளையாட்டின் பெயராகவும் மாறியது எனலாம்.

சிறுமியரெல்லாம் கீழே உட்கார்ந்து ஒருவருக்கொருவர் கேள்வியும், பதிலுமாக உரையாடிக் கொண்டிருப்பார்.

சிறுமி 1: உங்க வீட்டில் என்ன கஞ்சி?

சிறுமி 2: நெல்லுக்கஞ்சி.

சிறுமி 3: உங்க வீட்டில் என்ன குழம்பு?

சிறுமி 4: இரசம்

இவ்வாறு கேள்வியும், பதிலுமாக மாறிமாறி வரும்போது கேள்விக்குப்பதில் சொல்லமுடியாத நேரத்தில் 'பருப்புக் குழம்பு' என்று யாராவது ஒருவர் சொல்லநேரிடும்.அவ்வாறு சொன்னவர் 'பட்டவராவார்'. மற்றவரெல்லாம் அவரைப் 'பருப்புச்சட்டி' என்று கேலிசெய்வர். அவ்வாறு கேலிசெய்தால் பட்டவர் தொடுவதற்கு வருவார்.மற்றவர் அவ்வமயம்உட்கார்ந்துவிடவேண்டும். அவ்வாறு உட்கார்ந்துகொண்டால் தொடஇயலாது. நின்று கொண்டிருக்கும்போது தொட்டுவிட்டால் அவர் 'பட்டவராகி' விடுவார் அவரை அடுத்து, 'பருப்புச்சட்டி' என்று கேலி செய்வர். இவ்வாறு விளையாட்டுமாறிமாறி நிகழும்.

தொட்டு விளையாட்டினைப்போல இருப்பினும் 'பருப்புச் சட்டி' எனக் கேலி செய்யும் இயல்பு இவ்வாட்டத்தில் இடம் பெறுவது குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

விளையாட்டின் தோற்றத்திற்குச் சாதாரண எள்ளல் நிகழ்ச்சி காரணமாயிருந்திருக்கக்கூடும். யாராவது ஒருவர் பருப்புத் தொடர்பான உணவினை விரும்பி உண்பவராய் இருந்திருக்கவேண்டும். அவரைக் கேலி செய்யும் போக்கு சிறுமியரின் மனதினைக் கவர்ந்திருக்கலாம்.

தற்பொழுதும் கிராமத்தில் இப்பழக்கத்தினைக் காணலாம். 'பட்டப்பெயர் வைத்தால்' சிலருக்குக் கோபம் வந்துவிடும். 'பட்டப்பெயர்' என்பது உண்மையான பெயர் இருக்க, எள்ளல் காரணமாக வைக்கப்படும் வேறு பெயராகும். அவ்வடிப்படையில் இவ்விளையாட்டு எழுந்திருக்கலாம்.

உரையாடலில்புதுப்புது உணவுவகைகளைப்பற்றித் தெரிந்து கொள்ள ஏதுவாகிறது.

98. கண்கட்டி விளையாடுதல்

'பட்டவர்' கண் சிறுதுணியின் உதவியினால் இறுகக்கட்டப் பட்டிருக்கும். 'பழமேறிய' மற்றவரெல்லாம் வட்டமான அரங்கிற்குள் ஓடுதல்வேண்டும்.

கண்கட்டப்பட்டவர் ஓடுபவர்களைத் தொடுவதற்கு முயலுவார். அவ்வாறு தொடப்பட்டால் தொடப்பட்டவர் அடுத்த முறை கண்ணினைக் கட்டவேண்டியிருக்கும். வட்டமான அரங்கினைமீறி வெளியே சென்றால் அஃது தவறிய ஆட்டாகக் கருதப்படும்.

கண்பார்வையிழந்த ஒருவரின் செயலினை நடித்தாடுவதால் இவ்விளையாட்டு எழுந்திருக்கலாம். அல்லது போர்க்காலத்தில் கண்ணிழந்த ஒருவர் செய்த செயலினைப் பின்பற்றி, அதனடிப்படையில் இவ்விளையாட்டு உருவாகியிருக்கலாம்.

கண்ணின் உதவியின்றி சுற்றியெழும் ஒலியினைக்கொண்டு நடப்பதை உணர்ந்துகொள்ளும் திறன் இவ்விளையாட்டினால் வ்லுப்பெறுகிறது எனலாம்.

கண் கட்டுபவருக்கும், கண்கட்டப்படுவர்க்குமிடையே உரையாடல் நிகழ்வது வழக்கம்.

"கட்டிலும் கட்டிலும் சேர்ந்ததேதோ?
சேர்ந்தது.
காயாம் பூவும் பூத்ததோ?
பூத்தது.
வெட்டினகட்டையும் தளிர்த்ததோ?
தளிர்த்தது.
வேரில்லா கத்தரி காய்த்ததோ?
காய்த்தது.

கண்ணை இறுக்குங்கோ
இறுக்கினேன்."[1]

99. தந்தி போகுது தபால் போகுது

'தந்தி போவது' கண்ணிற்குத் தெரிவதில்லை. அதுபோல இவ்விளையாட்டில் 'பட்டவரின்' கண்ணுக்குத் தெரியாமல் ஒரு சிறுகல் மறைவாகக் கடத்தப்படும். அவ்வாறு கடத்தும்போது 'தந்தி போகுது' என்று சொல்வர். ஆகவே 'தந்திபோகுது' என்று சொல்வதற்குப் பொருள் இருப்பதாய்க் கொள்ளலாம். 'தந்தி போகுது' என்பதற்கடுத்துத் 'தபால் போகுது' என்று சொல்வது சந்தம் நோக்கி இணைந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

'பட்டவர்' (சாட் பூட் த்ரி முறையில்) நடுவே உட்கார்ந் திருக்க மற்ற சிறுமியரெல்லாம் சுற்றி உட்காரவேண்டும். ஒவ்வொரு சிறுமியரும் தங்கள் பாவாடையினாலோ அல்லது வேறு துணியின் உதவியினாலோ அருகிலிருக்கும் சிறுமியருடன் மறைமுகத் தொடர்பு கொண்டிருப்பர்.

சுற்றி உட்கார்ந்திருப்பவரில் ஒருவர் 'ராஜா'வாகக் கருதப் படுவார். அவரிடமிருந்துதான் சிறுகல் புறப்படும். மறைமுகமாக ஒவ்வொருவரும் கடத்துவர். அப்பொழுது 'தந்திபோகுது, தபால் போகுது' என்று சொல்லிக்கொண்டே கடத்துவர். நடுவிலிருப்பவர் யாரிடம் கல் இருக்கிறது என்று சொல்ல வேண்டும். சரியாகச் சொல்லிவிட்டால் யாரிடம் கல்லிருந்ததோ அவர் நடுவே வந்து உட்காரவேண்டும். 'ராஜா'விடமிருந்து புறப்பட்ட கல் அவரிடமே சுற்றித் திரும்பி வந்தால்'ஒரு தடவை' என்று சொல்வார். 'மூன்று தடவைக்குள்' நடுவேயிருப்பவர் கண்டுபிடிக்கவேண்டும். இல்லாவிடின் நடுவேயிருப்பவரைக் குனிய வைத்து அடிப்பர். பின் மறுபடியும் 'பட்டவரைத்'தேர்ந்தெடுத்து விளையாடத் தொடங்குவார்.

விளையாட்டின் பெயர் தற்காலத் தொடர்புடையதெனி னும், 'ராஜா' என்று ஒருவரை நியமித்து ஆடுவதுகொண்டு பழமைச்சாயல் அமைகின்றது.

'தீமை பயக்கக்கூடிய செயல்களுக்கு (கொலை, கொள்ளை போன்றவை) யார் காரணமானவர் என்பதனைக் கண்டுபிடிக்க வேண்டும். இல்லையெனின் கண்டுபிடிக்க முடியாத நிலைக்கு

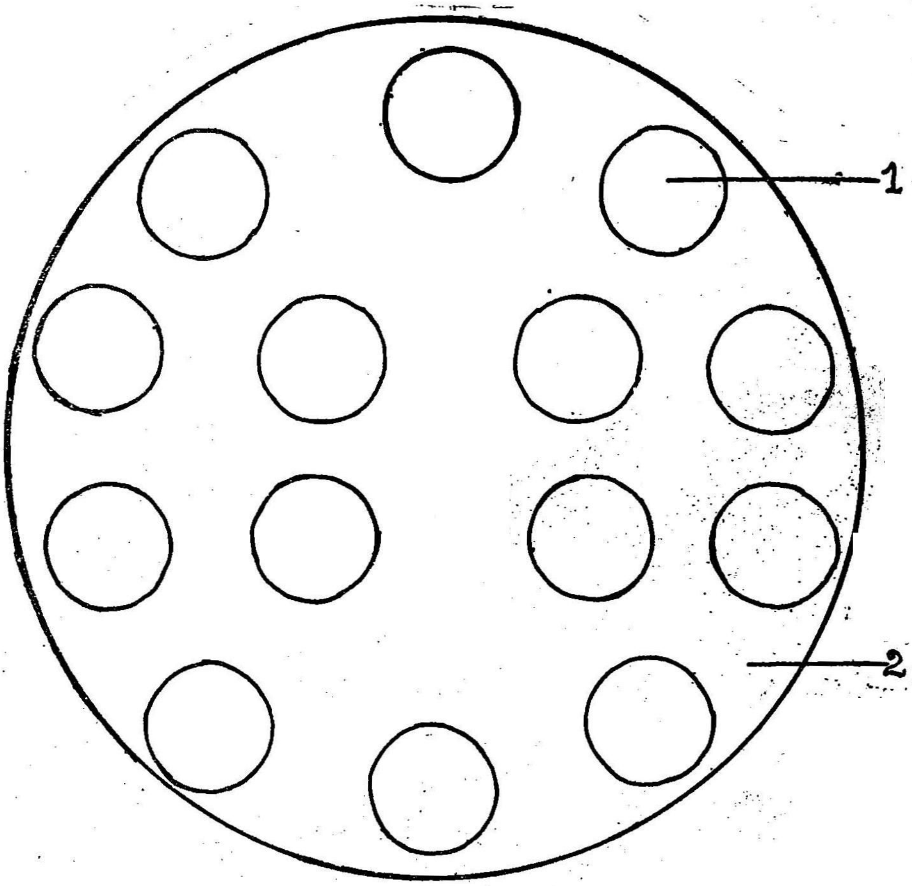
1. கி.வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம், Op. Cit, ப. 60,

அவரே தண்டனை பெறவேண்டும். 'இச்செய்கையின் அடிப் படையில் இவ்விளையாட்டு தோன்றியிருக்கலாம்' என எண்ணு வதற்கு இடமுண்டு.

100. மாது மாது

பாடலில் இடம்பெறும் முதலடி விளையாட்டின் பெயராக வும் அமைந்துள்ளது. சந்த இன்பத்திற்காகப் பயன்படும் இப் பாடல் வரிகள் பொருளற்றதாய் இருப்பதுபோலவிளையாட்டின் பெயரும் பொருளற்றதாய் வழங்கப்படுகிறது.

சிறுமியர் பங்கு கொள்ளும் இவ்விளையாட்டானது மணற் பகுதிகளில் ஆடப்பெறும். இவ்விளையாட்டில் இருவர் பங்கு கொள்ள இயலும்.



1. குழி
2. மணல்மேடு

மணலைக் குவித்து, சரிசமமாக்கி அதில் பதினான்கு குழிகள் அமைக்கப்படும். முதலில் ஆடுபவர் சிறு கல்லினை எடுத்துப் பதினான்கு குழிகளில் எதிலாவது ஒன்றில் புதைத்து ஒளித்து வைப்பார். அவ்வாறு ஒளித்துவைக்கும்போது கீழ்க்கண்ட பாடலைப்பாடுவது வழக்கமாகும்.

மாது மாது
மன்னந்தம்பி
கோது கோது
கொழுந்து வெத்திலை
சொல்லிக் கொடுத்தான்
ஆத்தாளோ
அம்மாளோ
டயக்கோ
டம்மக்கோ.

இப்பாடலை முடிப்பதற்குள் கல்லினை ஒளித்து வைத்து விடுவர். எதிர்க்கட்சிச் சிறுமி மூன்று தடவைக்குள் கண்டுபிடித்து விடவேண்டும். இல்லையெனின் ஒளித்து வைத்திருப்பவர் ஒரு 'உப்பு எண்' வைத்துக்கொள்வர். 'பத்து உப்பு எண்' வைத்தால் 'ஒரு பழம்' வைத்ததாகக் கருதப்படும்.

தோற்றவர் பின்புறம் கைகோர்த்து நிற்கவேண்டும். வென்றவர் அவர் கையில் கொஞ்சம் மணலை அள்ளிவைப்பர். தோற்றவர் கண்ணினைப் பழமேறியவர் பிடித்துக்கொண்டே நடப்பார். தோற்றவர் 'காசிக்குப் போறேன்' என்று சொல்ல பழமேறியவர் 'நானும் வருகிறேன்' என்பார். சிறிதுதூரம் சென்றவுடன் மணலைக் கீழே கொட்டச் சொல்லிவிட்டு வந்துவிடுவார். எந்தவிடத்தில் மண்கொட்டப்பட்டிருக்கிறது என்பதனைத் தோற்றவர் கண்டுபிடிக்கவேண்டும். கண்டுபிடித்துவிட்டால் அடுத்த ஆட்டத்தில் முதலில் ஆடும் தகுதியினைஅவர்பெறுவார். முடியாவிடின் வென்றவர் மறுபடியும் முதலில் ஆடவேண்டும்.

'பதினான்குழிகள்' என்ற எண்ணிக்கை 'பல்லாங்குழியினை' நினைவூட்டுவதாய் உள்ளது. இருப்பினும் ஆடுமுறை மாறுபட்டதாய் இருக்கிறது. ஒளித்துவைத்திருக்கும் பொருளைத் தேடிக் கண்டுபிடிப்பது விளையாட்டின் நோக்கமாக அமைகிறது.

101. திரித்திரி

மணலில் சிறுதிரியினைஒரு சிறுமி ஒளித்துவைக்க இன்னொரு சிறுமிகண்டு பிடிக்கவேண்டும். மணலில் ஒளித்து வைக்கும்போது,

திரித்திரி பொம்மாலே
தில்லாங்கடி பொம்மாலே
காசுகண்டேன் பொம்மாலே
கடையிலே போட்டேன் பொம்மாலே
மூசிக்கோ! பொத்திக்கோ!

என்றபாடலைப் பாடிக்கொண்டே ஒளித்துவைத்து, வைத்திருக்குமிடத்தினைத் தம் கையால் மறைத்துக்கொள்வர். ஆனைக்கு வழி பூனைக்கு வழி, எலிக்கு வழி என்று சொல்லி மறைத்திருக்கும் கைக்குள் எதிர்க்கட்சியார் கையினை நுழைத்துத் திரியினை வெளியே கொண்டுவரப் பார்ப்பார். திரிவெளியே வந்துவிட்டால் எதிர்க்கட்சிக்காரர் ஒரு உப்பு வைத்துக்கொள்வார். இல்லையெனின் ஒளித்துவைத்திருப்பவர் ஒரு உப்பினை வைத்துக் கொள்ளலாம்.

அதிகப்படியான உப்பு எண்களைப் பெற்றவர் விளையாட்டில் வெற்றிபெற்றவராகக் கருதப்படுவார்.

விளையாட்டிலிடம் பெறும் பாடலைக்கொண்டு இவ் விளையாட்டு 'திரித்திரி' என்று சுருக்கமாக அழைக்கப்படுகிறது. சில இடங்களில் முழுவரியினையும் கொண்டு 'திரித்திரி பொம்மாலே' என்றும் வழங்கப்பெறுகிறது.

102. சில்லி

சில்லாக்கு, தெல்லாக்கு, எத்துமாங் கொட்டை, பாண்டி, ஒண்ணான் இரண்டான், வட்டு இவைகளெல்லாம் சில்லியென்ற விளையாட்டினைக் குறிக்கும் பலபெயர்களாம்.

ஓடோ அல்லது பானையோ உடைந்தால் 'சில்லுச்சில்லாக' உடைந்து விட்டது என்று கூறுதல் வழக்கு. சில்லாக உடைந்த ஓட்டை வட்டமாகத்தட்டி விளையாட்டிற்குப் பயன்படுத்துவர். எனவே, 'சில்லு' என்பது 'சில்லி'யென ஆகியிருக்கலாம்.

'சில்' வட்டமாக ஆக்கப்படுவதால் 'சில்லாக்கு' என்றழைக்கப் படுகிறது.

சிறு ஓட்டினை எறிந்து தள்ளித் தள்ளி விளையாடுவதால் 'தள்ளி' என்பதே 'தெள்ளு' எனவாகி, 'சில்லாக்கு' என்பதனை நோக்கித் 'தெல்லாக்கு' என வழங்கப்பட்டதாகக் கொள்ளலாம்.

சில விடங்களில் ஓட்டுச் சில்லிற்குப் பதில் மாங்கொட்டையினைப் பயன்படுத்தலும் உண்டு. ஆகவே மாங்கொட்டையை எத்தி விளையாடுவதால் 'எத்துமாங்கொட்டை' எனப் பெயர் பெற்றதாகலாம்.

'பாண்டில்' என்னும் சொல் 'வட்டம்' என்று பொருள்படுவதால், அதன் கடைக்குறையான 'பாண்டி' என்பதும் அப்பொருள்படலாம். அதாவது வட்டமான சில்லினைக் குறித்ததாகலாம்.

கட்டங்களைத் தரையில் வரைந்து அவற்றினை ஒண்ணான் இரண்டான் என்ற எண்ணிக்கை முறைப்படி நொண்டியடித்துச் செல்வதால் அவ்வெண்ணைப் பெயராகக் கொண்டு 'ஒண்ணான் இரண்டான்' என்று கூறப்படுகிறது.

'வட்டு' என்பது தூக்கியெறிவதற்காகப் பயன்படுத்தப்படும் ஓரளவு வட்டமான சிறு ஓட்டுச் சில்லினைக் குறிக்கும்.

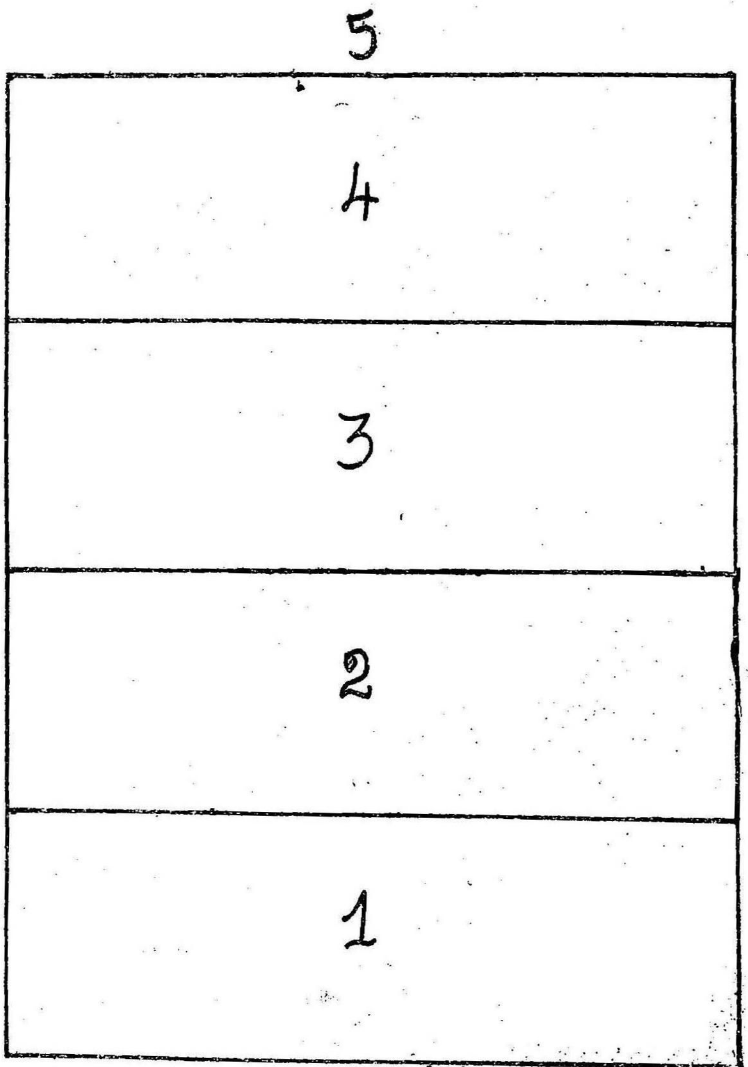
மேற்கண்ட பெயர்களில் ஒண்ணான் இரண்டான் என்ற பெயர் அரங்கத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டு அமைந்துள்ளது. மற்றவை பெரும்பாலும் எறிகருவியால் பெயர் பெற்றுள்ளமை குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

சில்லியில் கீழ்க்கண்ட வகைகள் உள்ளன.

1. ஒற்றைச்சில்லி
2. இரட்டைச்சில்லி
3. நம்பர்சில்லி
4. சதுரச்சில்லி
5. கைச்சில்லி

1. ஒற்றைச்சில்லி

படத்தில் காட்டியுள்ளது போன்ற அரங்கம் வரையப்படும். ஒரு வரிசையில் கட்டங்கள் அமைந்திருப்பதால் 'ஒற்றைச்சில்லி' யென்று அழைக்கப்படுகிறது.



1. ஒண்ணான்
2. இரண்டான்
3. மூணான்
4. நாலான்
5. மலை

அரங்கின் மேற்பகுதிக்குமலையென்றுபெயர். வரிசையிலுள்ள கட்டங்களை ஒண்ணான், இரண்டான், மூன்றான், நான்கான் என்ற பெயருடன் அழைப்பர்.

சிறுமியர் இருவர் விளையாட்டில் கலந்து கொள்ளலாம். முதலில் ஆடநினைப்பவர் 'ஒண்ணானில்' சில்லியினையெறிந்து நொண்டியடித்துக் கொண்டு அக்கட்டத்தைத் தாண்ட

வேண்டும். பின் அடுத்தடுத்த கட்டங்களை ஒவ்வொரு எட்டில் மிதித்துச் சென்று மலையில் காலினை யூன்றிக் கொள்ளலாம். பின் நொண்டியடித்து வந்து சில்லியினை மிதித்து முன்புறம் தள்ளி அதனை மிதித்தல் வேண்டும். இங்ஙனமாக நான்கு கட்டங்களிலும் ஆடுதல் வேண்டும்.

மேற்கட்டங்களில் எறிந்த சில்லியை (2, 3, 4) ஒவ்வொரு கட்டமாகக் கீழே தள்ளிக் கொண்டு வந்து முன்புறம் தள்ளி மிதிக்க வேண்டும்.

நான்கு கட்டங்களிலும் ஆடி முடித்தபின் உள்ளங்கை' புறங்கை, குவித்து வைத்த கை ஆகியவைகளின் மேல் சில்லியை வைத்துக் கொண்டு நான்கு கட்டங்களையும் நொண்டியடித்துப் போய், திரும்பிவந்து சில்லியைக் கீழே எறிந்து மிதிக்க வேண்டும். புறங்கையிலும், உள்ளங்கையிலும் சில்லியியினை வைப்பதற்குக் 'கையாகையா' என்றும், குவித்து வைத்த கையில் வைப்பதற்கு 'உலக்கை' யென்றும் பெயர்.

பின், தலை, தோள், பாதம் இவைகளின் மேல் சில்லியினை வைத்து நொண்டியடித்துத் திரும்ப வேண்டும்.

அடுத்து, 'ஒண்ணாணுக்கு' முன்புறம் நின்று கொண்டு மலைக்கப்பால் சில்லியினைத் தூக்கியெறிந்து நொண்டியடித்துச் சென்று மிதிக்க வேண்டும். மலையிலிருந்து முன்புறம் சில்லியினை எறிந்து நொண்டியடித்து மிதிக்க வேண்டும்.

முன்போல, முன்புறமிருந்து மலைக்கப்பால் சில்லியினை யெறிந்து, கண்ணினை மூடியவாறு கட்டங்களைக் கடந்து வரவேண்டும். அவ்வாறு கடக்கும் போது 'சரியா........' 'சரியா........' என்று கேட்பர். கோட்டில் மிதிக்காமல் சரியாக நடந்தால் 'சரி'யென்றும், கோட்டினை மிதித்து விட்டால் 'தப்பு' என்றும் கூறுவர்.

பின்பு, மலையில் நின்றுகொண்டு 'குடையா?' 'பூவா?' என்று கேட்பர். எதிர்க் கட்சிக்காரர் 'குடை' யென்று சொன்னால் நின்று கொண்டு பின்புறமாய்ச் சில்லியினைத் தூக்கியெறியலாம். 'பூ' என்று சொன்னால் உட்கார்ந்து கொண்டு தூக்கியெறிய லாம். எக்கட்டத்தில் சில்லி விழுகிறதோ அக்கட்டம் பழக்கட்ட மாகக் கருதப்படும். குறுக்குக் கோடுகளும் வரையப்பெறும்.

பழம் போட்டவர் 'பழத்தில்' காலினையூன்றிக் கொள்ள லாம். எதிர்க்கட்சிக்காரர் பழத்தினைத் தாண்டித்தான் செல்ல வேண்டும். இரண்டு பழமாக இருந்தால் எதிர்க்கட்சிக்காரர் தாண்ட முடியாதாகையால் பழத்திற்கு வெளிப்புறம் கோடு கிழித்துக் கொடுக்கப்படும்.

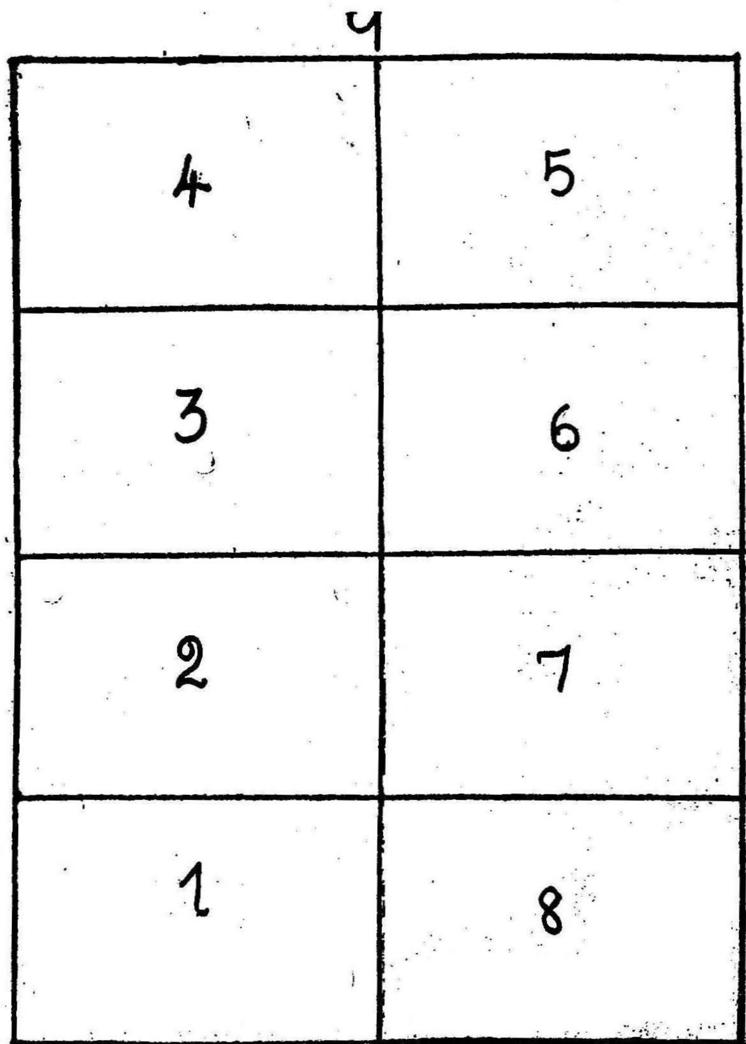
கட்டம் முழுவதிலும் யார் அதிகப்பழம் வைக்கின்றனரோ அவர் வென்றவராவார்.

சில்லி கோட்டில் விழுந்தாலும், தள்ளி மிதிக்கையில் தவறினாலும், நொண்டியடிக்கையில் காலினையூன்றிக் கொண்டாலும், கோட்டினை மிதித்து விட்டாலும் விளையாட்டில் தவறியதாகக் கருதப்படும். அவ்வாறெனின் அடுத்து ஆட இருப்பவர் முன்வருதல் வேண்டும்.

2. இரட்டைச்சில்லி

இரட்டைச்சில்லி – 1

இரண்டு வரிசையில் கட்டங்கள் வரைந்து ஆடப்பெறுவதால் இப்பெயர் பெற்றதெனலாம்.



1–2. தொடர்ச்சியான கட்டங்கள்

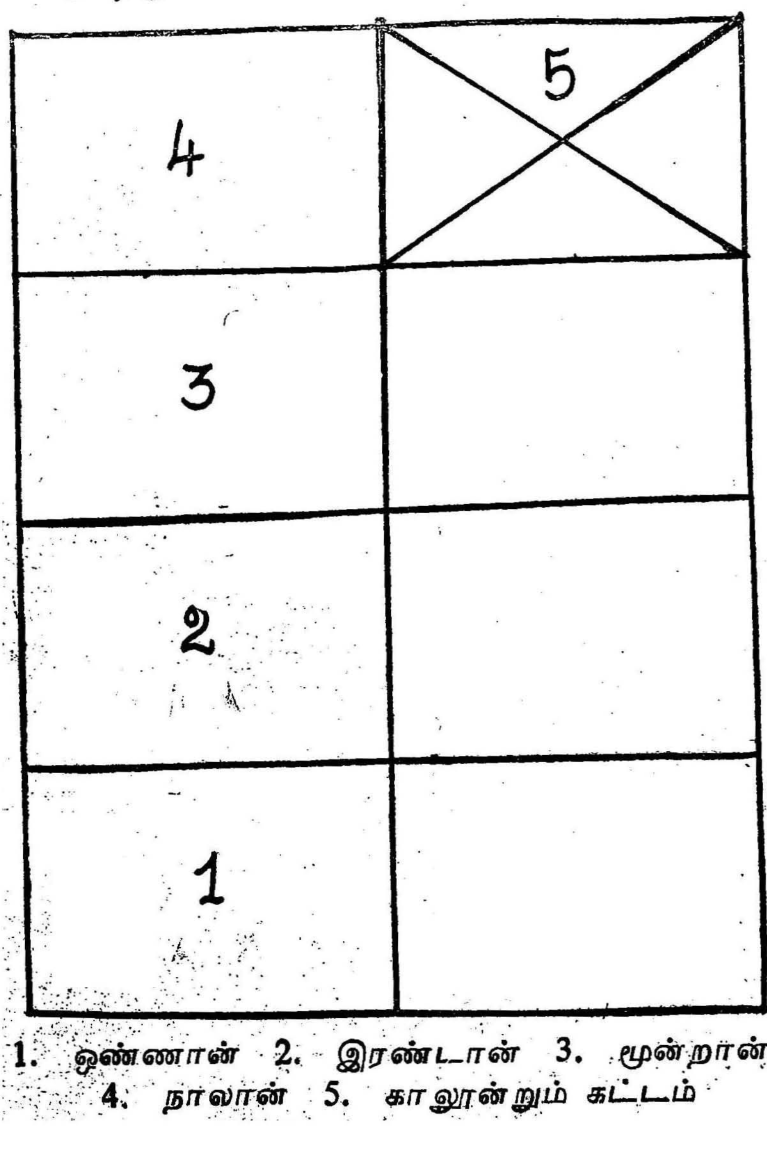
9. மலை

இருவர் பங்கு கொள்ளும் இவ்விளையாட்டு 'ஒற்றைச் சில்லியின்' ஆடுமுறையினையே கொண்டுள்ளது. ஆனால் எண்கள் தொடர்ச்சியாக எட்டுவரைக்கும் கணக்கிடப்படுகிறது. எட்டுக் கட்டங்களும் இருவர்க்கும் பொதுவானதாகும்.

இரட்டைச்சில்லி—2

ஒற்றைச் சில்லியிலிருந்து சற்று மாறுபட்டு இருக்கிறதென லாம். இங்கு மலை இல்லை. பொதுவாக மலை காலூன்றுவதற் காகப்பயன்படுத்தப்படுகிறது. இவ்வகையில் காலூன்றுவதற்காக வலப்பக்கத்து மூலையில் தனிக்கட்டம் வரையப்பட்டிருக்கும்.

வலப்புறக்கட்டம் நொண்டியடித்துப் போகும் போது மட்டும் பயன்படுத்தப்படும். வரும்போது இடப்புறக்கட்டத் தினைப் பயன்படுத்துவர். ஒற்றைச் சில்லியின் ஆடுமுறை இங்கும் பின்பற்றப்படுகிறது.



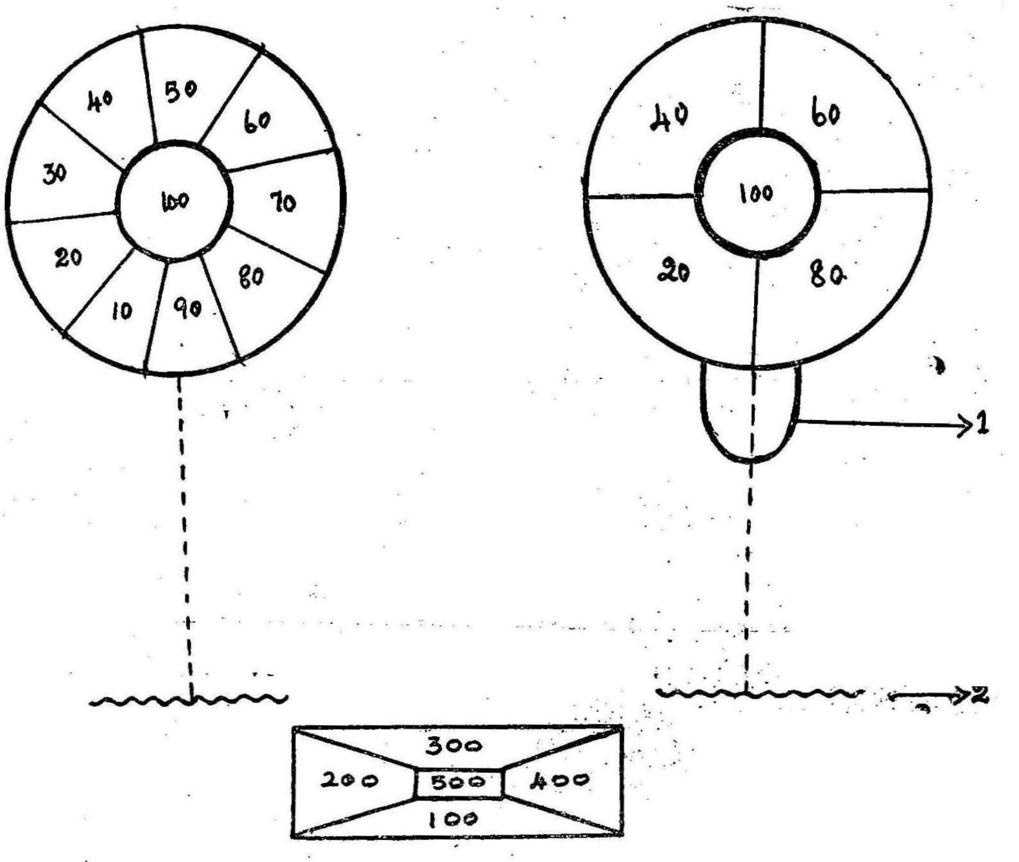
1. ஒண்ணான் 2. இரண்டான் 3. மூன்றான்
4. நாலான் 5. காலூன்றும் கட்டம்

3. நம்பர்சில்லி

அரங்கில் எண்களைக் குறித்துச் சில்லியினை எறிந்து விளையாடுவதால் 'நம்பர் சில்லி' என்றழைக்கப்படுகிறது. இஃது 'நம்பர் நொண்டி' எனவும் வழங்கப்பெறும்.

அரங்கு வட்டமாக வரையப்படுவது கொண்டு 'வட்டச் சில்லி' யென்றும் சில இடங்களில் அழைக்கப்படுகிறது.

இதில் கலந்து கொள்பவர் எண்ணிக்கையில் வரையறையில்லை.



1. பழம்
2. எல்லை

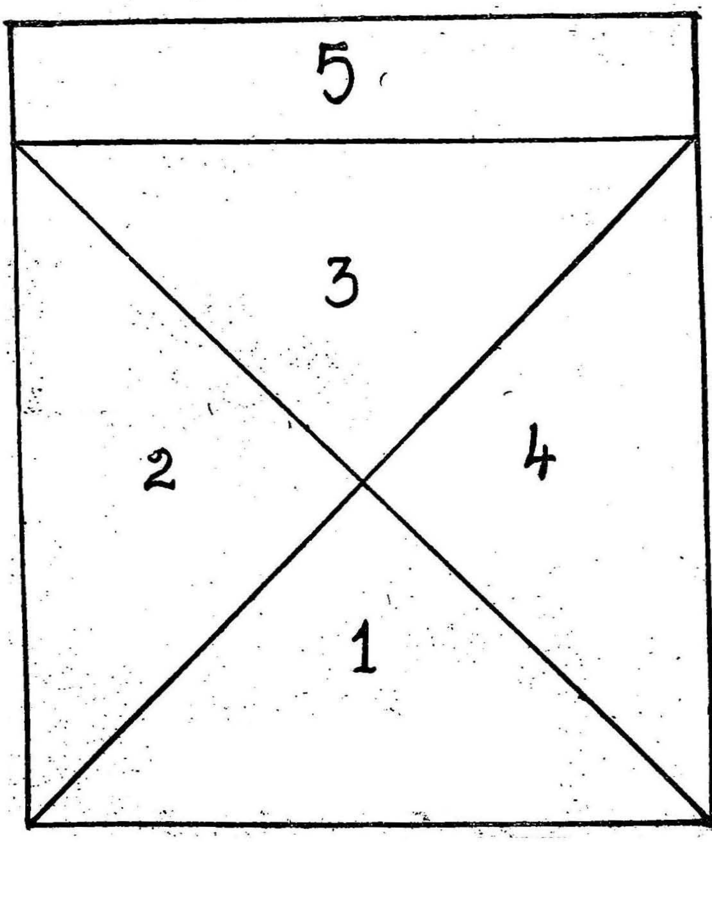
அரங்கிலிருந்து சுமார் பதினைந்தடி தொலைவில் எல்லை அமைக்கப்படும். ஆடுபவர் எல்லையிலிருந்து அரங்கிற்குள் சில்லியினைத் தூக்கியெறிந்து, நொண்டியடித்தவாறே ஒரே எட்டில் சில்லியினை மிதித்து, அரங்கிற்கு வெளியே தள்ளி மிதிக்க வேண்டும். பின் நொண்டியடித்தவாறு எல்லைக்கு வந்து விடவேண்டும். எந்த எண்ணில் அச்சில்லி விழுந்ததோ, அதனைக்

கணக்கிட்டுக் கொள்வர். காட்டாக, ஆயிரத்திற்குப் பழம் என்று வைத்துக் கொண்டால், கணக்கிடப்பட்டு வரும் எண் ஆயிரத்தை அடைந்தவுடன் பழத்திற்கடையாளமாய் அரங்கிற்கு முன் எல்லையினை நோக்கி அரைவட்டம் கிழித்துக் கொள்வர். பழம் வைத்தவர் நொண்டியடித்து வருகையில் தன்பழத்தில் காலினை யூன்றிக் கொள்ளலாம். எல்லைக்கோடு வரைக்கும் யார் அதிகமான பழங்களை வைக்கின்றனரோ அவர் வெற்றி பெற்றவராவார்.

சில்லியினை எறியும் போது கோட்டில் விழுந்தாலும், சில்லியினை ஒரு எட்டில் மிதிக்கத் தவறினாலும், நொண்டி யடிக்கும் போது காலினை யூன்றிக் கொண்டாலும், கோட்டினை மிதித்தாலும் விளையாட்டில் தவறியதாகக் கருதப்படும். அவ்வமயம் அடுத்து ஆட இருப்பவர் முன்வருதல் வேண்டும்.

4. சதுரச்சில்லி

இச்சில்லி 'காலிப்பட்டச் சில்லி' எனவும் அழைக்கப்படுகிறது. சதுரமான அரங்கமைத்து ஆடப்படுவது கொண்டு 'சதுரச்சில்லி யென'ப் பெயர் பெற்றதாகலாம்.



பட்டங்களில் பலவகையுண்டு. அவற்றில் வாலில்லாமல் செய்துவிடும் பட்டங்களும் உண்டு. வாலில்லாப் பட்டத்தினைக் 'காலில்லாப் பட்டம்' என்றும் கூறுவர். இது காலப்போக்கில் 'காலிப் பட்டம்' என வழங்குவதாயிற்று. காலிப் பட்டத்தினைப் போன்ற அரங்கிருப்பதால் 'காலிப் பட்டச்சில்லி' என்ற பெயர் வழங்குவதாகக் கொள்ளலாம்.

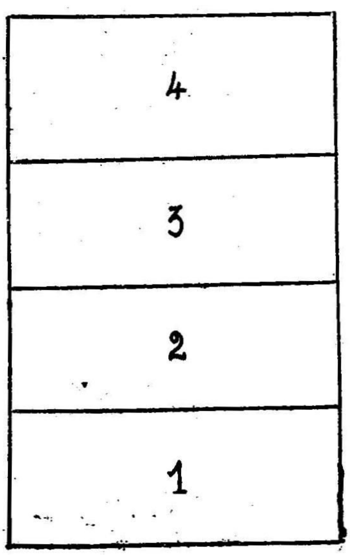
படத்திற் காட்டியது போன்று அரங்கு வரையப்பெறும். ஆடும் முறை நம்பர் சில்லியினைப்போல் அமைந்துள்ளது.

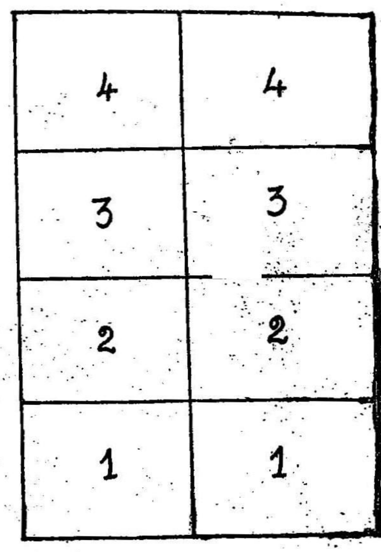
5. கைச்சில்லி

சில்லியினைக் கைவிரலினால் தள்ளி விளையாடும் இயல்பு நோக்கி இப்பெயர் அமைந்துள்ளதெனலாம்.

மழைக் காலத்தில் வெளியே சென்று விளையாட இயலாது. ஆகையால் வீட்டில் உட்கார்ந்து விளையாடும் முகத்தான் கைச் சில்லி உருவாயிற்று எனலாம்.

இவ் விளையாட்டு தனியாகவும் அல்லது இருவராகச் சேர்ந்தும் ஆடப்பெறும்.





ஒருவராடும் கைச்சில்லி
இருவராடும் கைச்சில்லி

ஆடுமுறை மற்றசில்லி விளையாட்டினைப் போன்று அமைந்துள்ளது. காலுக்குப் பதில் கைவிரலில் 'ஆட்காட்டி விரல்' பயன்படுத்தப்படுகிறது.

இவ் விளையாட்டினால் குறித்த இடத்தில் பொருளினைத் தூக்கி எறிவதற்கான பயிற்சியும், ஒற்றைக்காலில் நடப்பதற்கான பயிற்சியும், தலையிலோ, தோள்பட்டையிலோ, ஒரு பொருளினை வைத்துக் கையில் பிடிக்காமல் செல்வதற்கான பயிற்சியும் கிடைக்கிறதெனலாம். எண்கள் வைத்து விளையாடப் பெறுவதால் எண்களைப்பற்றிய அறிவு சிறுமியர்க்கு ஏற்படுகிற தெனலாம்.

103. அக்கக்கா கிளி செத்துப்போச்சு

செய்தி கிராமத்தில் எவ்வாறு பரவுகிறது என்பதனை நடித்தாடுவதுபோல இவ் விளையாட்டு அமைந்துள்ளது. பொதுவாகக் கிராமத்தில் 'வதந்தி பரவுதல்' என்பது இயற்கை யான செயலாகும். குறிப்பாக உழைப்பு நேரம்போக மீதி நேரங்களில் மகளிர்க்கு அது பொழுதுபோக்காக அமைந்திருக்கக் காணலாம். பெரியோரின் செயலை அப்படியே நடித்தாடும் சிறுமியர் கூட்டமும் இதனை இவ்விளையாட்டில் பயன்படுத் தியமையைக் காணலாம்.

'கிளி செத்துப்போதல்' என்ற செய்தி சிறுமியர் கூட்டத்தில் பரவுகிறது. ஒவ்வொருவரையும் 'அக்கக்கா' என விளித்துச் செய்தியினைக் கூறுவதால் இவ் விளையாட்டின் பெயரும் 'அக்க்கா கிளி செத்துப் போச்சு' என்று அழைக்கப்படுகிறது.

விளையாட்டு இரவு நேரத்தில் ஆடப்பெறும். கலந்து கொள்ளும் சிறுமியரெல்லாம் வட்டமாக உட்கார்ந்து கொண்டு தங்கள் இரு கால்களையும் மையத்தில் நீட்டி வைத்திருப்பர். பின் ஒரு சிறுமி தனக்குப் பக்கத்திலுள்ள இன்னொரு சிறுமி யுடன் உரையாடத் தொடங்குவாள்.

சிறுமி 1 : அக்கக்கா கிளி செத்துப் போச்சு.

சிறுமி 2 : எப்ப?

சிறுமி 1 : இப்ப.

சிறுமி 2 : எப்படி?

சிறுமி 1 : இப்படி? என்று சொல்லிக்கொண்டே உள்ளே நீட்டியிருக்கும் இரண்டு கால்களில் ஒன்றினை வட்டத்திற்கு வெளியே போட்டுக்கொள்ளும். இதுபோல அடுத்தடுத்த சிறுமி

யரிடம் மேற்கண்ட உரையாடல் தொடர்ந்து நிகழும். எல்லோரும் ஒருகாலை வட்டத்திற்கு வெளியே போட்டவிடத்து, அடுத்து மறுபடியும் இதே உரையாடல் நடைபெற்று இரண் டாவது காலினையும் வெளியே போடுவர். எல்லோரும் இரண்டு காலினையும் வெளியே போட்டுவிடின் மூன்றாவது சுற்றில் உரையாடல் நிகழும்போது ஒருவர் மடியில் ஒருவர் சாய்ந்து கொள்வர். எல்லோரும் சாய்ந்துவிடின் கையினைத் தட்டு வதுடன் விளையாட்டும் முடிந்துவிடும்.

ஒருவருக்கொருவர் பேசிப்பழகிக்கொள்ளும் முறை சிறுமி யரிடையே ஏற்பட இவ்விளையாட்டு பயனுள்ளதாக இருக்கும்.

104. மெச்சிலே யாரு?

இவ் விளையாட்டின் மூலம் அன்றாட வாழ்க்கை நிகழ்ச்சிகள் கூட விளையாட்டாக மாறக்கூடும் என்பது புலனாகிறது.

அறுவடைக் காலத்தில் கூலியாகக் கிடைத்த நெல்லினைக் கொண்டு தின்பண்டங்கள் செய்ய விரும்புவர். தங்கள் குடிசை வீடுகளில் காயப்போட இயலாதாகையால் அருகில் உள்ள வீட்டின் மாடியில் காயப்போடுவர். இந் நிகழ்ச்சியினை அடி யொற்றி இச் சிறுமியர் விளையாட்டும் அமைந்திருக்கக் காணலாம். 'மாடி' யென்பதனை 'மச்சு' என்றும் சொல்வர்.

ஒரு சிறுமி குனிந்துகொள்ள இன்னொரு சிறுமி அவள் முதுகில் சாய்ந்து கொள்ள கீழ்க்கண்டவாறு வினாவிடையில் உரையாடல் அமையும்.

பிள்ளை 1 : மெச்சிலே யாரு?
பிள்ளை 2 : நானு...
பிள்ளை 1 : என்ன செய்யறே?
பிள்ளை 2 : நெல்லு காயப்போட்டிருக்கேன்.
பிள்ளை 1 : என்ன நெல்லு?
பிள்ளை 2 : பச்சை நெல்லு
பிள்ளை 1 : பச்சை நெல்லு எதுக்கு?
பிள்ளை 2 : பணியாரஞ் சுட
பிள்ளை 1 : பணியாரம் எனக்கு?
பிள்ளை 2 : 'பிசுக்கு'

என்று சொல்லி நிமிர்ந்து விடுவாள். சாய்ந்திருக்கும் சிமிறு கவனத்துடன் நிமிர்ந்து கொள்ள வேண்டும். இல்லையெனில் கீழே விழுந்துவிட நேரிடும்.

நெல் காயப்போட்ட பெண்மணியின் மகளுக்கும், மச்சிற்கு உரிமையானவரின் மகளுக்கும் இடையே அமையும் உரையாடல் இவ் விளையாட்டின் தோற்றமாய் இருக்கலாம். 'தின்பண்டம்' வேண்டி ஆசையாய்க் கேட்க இன்னொருவர் மறுக்கும் இயல்பு இவ் விளையாட்டில் தெளிவாகக் காணப்படுகிறது. இத் தோற்றமே பிற சிறுமியரா லும் நடித்தாடப்படுவது கொண்டு விளையாட்டாய் மாறியிருக்கலாம்.

வினாவும், விடையும் மாறிமாறி நிகழ்வதால் சிறுமியர்க்கு உரையாடல் வளர்ச்சி ஏற்பட ஏதுவாகிறது.

105. கிழவி விளையாட்டு

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளும் சிறுமியருள்ளும் ஒருவர் 'கிழவியாக' நடிப்பார். கிழவியாக நடிப்பவர்க்கும் மற்றவர்க்கு மிடையே கீழ்க்கண்ட நிலையில் உரையாடல் அமையும்.

மற்றவர் : கிழவி! கிழவி! எங்கே போறே!

கிழவி : காட்டுக்குப் போறேன்.

மற்றவர் : நாங்களும் வர்ரோம்.

கிழவி : முள்ளுக் காடாயிருக்கும். வேண்டாம்.

மற்றவர் : வருவோம்.

கிழவி : சன்னலில் பாலிருக்கிறது
கொட்டிவிடாமல் பார்த்துக்குங்க.
(கிழவி சற்று தூரம் போய் வருவாள்)

கிழவி : பால் எங்கே?

மற்றவர் : கொட்டிவிட்டோம்.

'கொட்டிவிட்டோம்' என்று சொல்லிக்கொண்டே மற்றைய சிறுமியரெல்லாம் ஓட, கிழவியாக நடிப்பவள் அடிப்பதற்காகக் கம்பினை ஓங்கிக்கொண்டு வருவாள். இத்துடன் விளையாட்டும் முடிந்துவிடும்.

வாழ்க்கையிலிடம் பெறும் அன்றாட நிகழ்ச்சி விளையாட்டாகும் வகையில் இவ்விளையாட்டினையும்ஒன்றாகக் கருதலாம்.

வெளியே செல்லவிருந்த கிழவியிடம் சிறுமியொருத்தி தானும் வருவதாகக் கூறியிருக்கக்கூடும். கிழவி அழைத்துச் செல்லாமலிருந்திருக்கலாம். கோபங்கொண்ட சிறுமி பாலினைக் கவிழ்த்துக்கொட்ட, கிழவி வெகுண்டு அடிக்கவந்திருக்கலாம். இச் செய்கையினை நடித்தாடுவதன் மூலம் இவ் விளையாட்டு உருவாகியிருக்கலாம்.

அஃதாவது முரணுள்ள செய்கையினை விளையாட்டாக மாற்றுவது பொதுவான இயல்பாகும். கிழவிக்கும் சிறுமிக்கு மிடையேயுள்ள முரண்பாட்டினை இங்குக் காணலாம்.

106. கொக்கு

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளும் சிறுமியருள்ளும் ஒருவர் 'கொக்காக' நடிப்பார். எனினும் ஆடுமுறையில் 'கொக்கு' என்ற பெயர் காரணமின்றியே அமைந்துள்ளது. 'கொக்காக' இருப்பவர்க்கும் அவரைச் சுற்றி இருக்கும் மற்றைய சிறுமியர்க்கும் இடையில் வினா விடையில் மாறி மாறி உரையாடல் நிகழ்கிறது.

மற்றவர் : கொக்கு! கொக்கு! எங்கே போனே!
கொக்கு : விறகுக்குப் போனேன்.
மற்றவர் : விறகு எங்கே?
கொக்கு : துட்டுக்குப் போட்டேன்.
மற்றவர் : துட்டு எங்கே?
கொக்கு : அரிசி வாங்கினேன்.
மற்றவர் : அரிசி எங்கே?
கொக்கு : சோறாக்கினேன்.
மற்றவர் : யாருக்குப் போட்டே!
கொக்கு : வண்ணாத்திக்குப் போட்டேன்.
மற்றவர் : வண்ணாத்தியெங்கே?
கொக்கு : இதோ இருக்கு.

'இதோ இருக்கு' என்று சொல்லி சுற்றியிருக்கும் சிறுமியரில் யாரையாவது இழுத்து நடுவே நிறுத்துவர். மற்றவரெல்லாம் கைதட்டி உற்சாகமாகச் சிரித்து மகிழ்வர். மறுபடியும் விளை யாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

விறகு வெட்டுவதும், விலைக்குப் போடுவதும், அரிசி வாங்கு வதும், சோறாக்குவதும் விறகுவெட்டியின் அன்றாட வாழ்க்கை நிகழ்ச்சியாகும்.

இரவு நேரத்தில் சோறுவாங்க வருவது வண்ணாத்தியின் பழக்கமாகும்.

அஃதாவது அன்றாட நிகழ்ச்சியினைப் பாடலாகக்கொண்டு மனமகிழ்ச்சிக்காக நடித்தாடப்படும் விளையாட்டாக இதனைக் கருதலாம். இத்தகைய விளையாட்டுகளின் மூலம் நாட்டுப்புற மக்களின் பழக்கங்களை உணர்ந்து கொள்ளலாம்.

107. கொடுக்கு

ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவர் தொடர்ந்து சென்றால் 'கொடுக்கு' என்று சொல்வது நாட்டுப்புறத்து வழக்கமாகும். இவ் விளையாட்டிலும் ஒருவரையொருவர் பிடித்துக்கொண்டு விளையாடுவதால் இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

சிறுமியரில் 'தலைவி' போல இருப்பவர் முன்புறம் நிற்க மற்றவர் அவரைத்தொடர்ந்துஒருவர் ஆடையை இன்னொருவர் பிடித்துக்கொண்டு வரிசையாய் நிற்கவேண்டும். வரிசையிலில்லாமல் ஒரு சிறுமி மட்டும் தனியே நிற்பார்.

தலைவிக்கும், தனித்து நிற்கும் சிறுமிக்குமிடையே உரையாடல் நிகழும்.

சிறுமி : கோடாலி... கோடாலி...
தலைவி : என்ன கோடாலி?
சிறுமி : இரும்புக் கோடாலி.
தலைவி : சீச்சீ? வேண்டாம்.
(சிறுமி சற்று தூரம்போய்த் திரும்பி வருதல்)
சிறுமி : கோடாலி... கோடாலி...
தலைவி : என்ன கோடாலி?
சிறுமி : தங்கக்கோடாலி.
தலைவி : வேண்டும். வேண்டும்.
(பின், தலைவி நீர் இறைப்பதுபோல பாவனை செய்ய மறுபடியும் உரையாடல் தொடரும்.)
சிறுமி : நீர் எதுக்கு?
தலைவி : ஆட்டு மாட்டுக்கு.
சிறுமி : ஆடுமாடெங்கே.
(தலைவி பின்புறம் வரிசையினைப் பார்க்க, எல்லோரும் ஆடுமாடு மாதிரி குரல் கொடுப்பார்.)

சிறுமி : கீரக் கொலை! கீரக் கொலை!
தலைவி : வேண்டும். வேண்டும்.
சிறுமி : எதுக்கு?
தலைவி : ஆட்டு மாட்டுக்கு.
சிறுமி : எங்கே பார்க்கலாம்.

(தலைவி பின்புறம் வரிசையினைப் பார்க்க எல்லோரும் மறுபடியும் ஆடுமாடுகள் தரும் ஒலிமாதிரி ஒலியினை எழுப்புவர்).

சிறுமி : நின்று ஆடவேண்டுமா?
விழுந்து ஆடவேண்டுமா?
தலைவி : நின்று ஆடுகிறோம்.

வரிசையில் நிற்பவர் ஒருவரையொருவர் விட்டுவிடாமல், வரிசை கலைந்துவிடாமல் சுற்றிவரவேண்டும். தனித்து நிற்கும் சிறுமி அங்குமிங்கும் ஓடி வரிசையினைக் கலைப்பதற்கு முயல்வார். ஒருவரையொருவர் பிடித்துக்கொண்டு சுற்றுவதாலும் வேகமாகச் சுற்றி வருகையில் ஒருவர் சாய்ந்தாலும் அனைவரும் கீழே சாயவேண்டியிருக்கும். எல்லோரும் விழுந்துவிட்டால் விளையாட்டும் முடிந்துவிடும்.

கோடாலி விற்றுவருதல், நீர் இறைத்தல், கீரைக்குலைவிற்று வருதல் போன்றவை நாட்டுப்புறத்திலிடம் பெறும் தினசரி வாழ்க்கை நிகழ்ச்சிகளாகும். பெரியோர்தம் செயலை நடித்தாடுவதுகொண்டு இவ் விளையாட்டு உருப்பெற்றிருக்கலாம்.

'ஆடு மாடுகள்' என்று சொல்லி விளையாடப்படுவதுகொண்டு ஆடுமாடு மேய்ப்பவரின் செயலினைப் 'போலச்செய்தாடுவதை' உணரலாம். காட்டு விலங்குகளின் தொல்லையினாலோ அல்லது வேறுபல செய்கையினாலோ 'மந்தை' கலைய நேர்ந்தாலும், சிதறவிடாமல் முன்னின்று சமாளித்துத் திறமையாக ஊருக்கு ஓட்டிவரும் செய்கையினைக் குறிப்பதாய் இவ் விளையாட்டினைக் கொள்ளலாம்.

வரிசையின் முன்னிற்பவரை ஆடுமாடு மேய்ப்பவராகவும், வரிசையில் நிற்பவரை ஆடுமாடுகளாகவும், வரிசையினைக் கலைக்க முயலும் சிறுமியினை மந்தையைச் சிதறடிக்கும் காட்டு விலங்காகவும் ஊகிக்க இடமுண்டு.

வேறுபட்ட தொழில்களைப்பற்றிப் புரிந்துகொள்வதற்கும், ஒருவருக்கொருவர் துணையாய் ஒற்றுமையுடன் செயல்படுவதற்கும் இவ்விளையாட்டு பயனாய் அமைகிறதெனலாம்.

108. மோரு விளையாட்டு

மோர் விற்பதனைத் தொழிலாகக்கொண்ட ஒருத்தியின் செயல்பாட்டினை மையமாகக் கொண்டு எழுந்த விளையாட்டாகையால் 'மோரு' விளையாட்டென்று பெயர் பெற்றது.

மோர் விற்றுவருபவர்க்கும் அவர் மகனுக்குமிடையே நடந்த முரண்பாட்டினைப் பிரதிபலிப்பதாய் இவ்விளையாட்டமைந்துள்ளது.

சிறுமியொருத்தியை நடுவில் உட்காரவைத்து மற்றவரெல்லாம் சுற்றி நின்று மறைத்துக் கொள்வர். ஒரு சிறுமி மோர் விற்று வருவது மாதிரி நடிப்பார். மோர் விற்கும் சிறுமிக்கும் மற்றைய சிறுமியர்க்குமிடையில் வினாவிடையில் உரையாடல் தொடரும்.

மோர் விற்பவர் : மோரு! மோரு!
மற்றவர் : என்ன மோரு?
மோர் விற்பவர் : கெட்டமோரு.
மற்றவர் : சீச்சீ! வேண்டாம்.
மோர் விற்பவர் : மோரு! மோரு.
மற்றவர் : என்ன மோரு?
மோர் விற்பவர் : எருமை மோரு.
மற்றவர் : சீச்சீ! வேண்டாம்.
மோர் விற்பவர் : மோரு! மோரு!
மற்றவர் : என்ன மோரு.
மோர் விற்பவர் : பசு மோரு.
மற்றவர் : சரி! சரி! ஊத்து!
(மோர் விற்பவர் மோர் ஊற்றுவது மாதிரி நடிப்பார்)
மோர் விற்பவர் : இதென்ன கூட்டம்?
மற்றவர் : கருவாட்டுக் கூட்டம்.
மோர் விற்பவர் : எனக்கு ரெண்டுகிலோ கருவாடு.
மற்றவர் : போடமாட்டோம்.
(மறுபடியும் சற்றுதூரம் போய்வந்து)
மோர் விற்பவர் : இதென்ன கூட்டம்?
மற்றவர் : கத்தரிக்காய் கூட்டம்.
மோர் விற்பவர் : எம்புள்ளையைப் பார்த்தீங்களா?
மற்றவர் : அந்தப் பக்கம் போயிருக்கு,

மோர் விற்பவர் தேடுவதுபோல அப்பக்கம்போக மறைந்திருப்பவர் வேறுபக்கம் ஓடுவார். மோர் விற்பவர் ஓடிச்சென்று அடித்து இழுத்துவர விளையாட்டும் முடிவடைந்துவிடும்.

வீட்டிலிருக்கச் சொல்லிவிட்டு,மோர் விற்பதற்காகவெளியே சென்று வந்த பெண்ணொருத்தி திரும்பி வருகையில் வீட்டில் மகனில்லாததை உணருகிறாள். மகன் விளையாடச் சென்ற இடத்திற்குச் சென்று அடித்து இழுத்து வருகிறாள். இந்நிகழ்ச்சியினைப் பிரதிபலிப்பதாய் இவ்விளையாட்டு அமைந்திருக்கிறது.

109. சோற்றுப் பானை

பெண்களின் சமையல் வேலைகளைக் கவனித்தறிந்து அதனைப் போலச்செய்துகாட்டும் சிறுமியர் இயல்பாக இவ் விளையாட்டு இருக்கிறது. ஆகவே, இவ்விளையாட்டும் 'போலச் செய்தல்' அடிப்படையில் எழுந்ததாகக் கூறலாம்.

விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளும் சிறுமியரெல்லாம் வரிசையாக உட்கார்ந்திருக்கவேண்டும். இரண்டு சிறுமியர் மட்டும் உட்காராமல் நடித்தாடத் துவங்குவர். முதல் சிறுமியின் தலையினைத் தொட்டு 'சோறாக்க வேண்டும்' என்று சொல்வர். சோறாக்குவதற்கு அரிசி வேண்டுமென்று சொல்லி, இருவரும் நெல்குத்தத் தொடங்கிவிடுவார். சிறுமியர் இருவரும் கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு காலினால் தரையினை ஓங்கி மிதித்தவாறே கீழ்க்கண்ட பாடல் வரிகளைச் சொல்லுவர்.

"சோளச் சொக்கு
சோளச் சொங்கு."

பின் குத்திய அரிசியினை எடுப்பதுபோல் பாவனைசெய்து முதல் சிறுமியின் தலையில் கொட்டி 'சோறாக்கி, சோறாக்கி' என்று சொல்லுவர்.

வரிசையில் இரண்டாவது சிறுமியரிடம் சென்று 'குழம்பு' வைக்கவேண்டுமென்று சொல்வர். குழம்பிற்குக் காய் நறுக்க வேண்டுமென்று ஒரு சிறுமி சொல்ல, இன்னொரு சிறுமி கையினைக் குவித்துக் காண்பிப்பாள். அதனை அரிவாண்மனையாகப் பாவித்து அச்சிறுமி காயினை நறுக்குவாள். அடுத்து, மிளகாய் அரைக்கவேண்டுமென்பதற்காக ஒரு சிறுமி குனிந்து நிற்க, அச்சிறுமியின் முதுகின்மேல் இன்னொரு சிறுமி அரைப்பது போல பாவனை செய்வாள்.

இப்படியே, வரிசையில் எத்தனைபேர் உட்கார்ந்திருக்கின்றனரோ அத்தனை சிறுமியர்க்கும் ஏதாவது ஒரு சமையல் பெயர் கூறி நடித்தாடுவர்.

இரண்டு சிறுமியரில் ஒருவர் காவல்காத்து நிற்க, இன்னொரு சிறுமி வண்ணாரவீட்டிற்குப் போய் வருகிறேன் என்று சொல்லி வெளியே செல்லுவாள். அச்சிறுமி திரும்பிவரும்போது வரிசையாக உட்கார்ந்திருக்கும் சிறுமியரெல்லாம் ஓடிப்போக, காவல் காத்து நிற்கும் சிறுமி மட்டும் நின்றுகொண்டிருக்க அப்பொழுது இரு சிறுமியர்க்கும் கீழ்க்கண்டவாறு உரையாடல் அமையும்.

சிறுமி 1 : சோறெங்கே?
சிறுமி 2 : பூனை தின்னுப்புடுச்சு.
சிறுமி 1 : பூனையெங்கே?
சிறுமி 2 : மரத்திலே ஏறிக்கிடுச்சு.
சிறுமி 1 : மரமெங்கே?
சிறுமி 2 : மரத்தை வெட்டி தீயெரிச்சாச்சு.
சிறுமி 1 : எரிச்ச சாம்பலெங்கே?
சிறுமி 2 : பல் விளக்கியாச்சு.
சிறுமி 1 : எச்சியெங்கே?
சிறுமி 2 : எச்சியைப் புல்லுக்கட்டில் துப்பியாச்சு.
சிறுமி 1 : புல்லெங்கே?
சிறுமி 2 : ஆடுமாடு தின்னுப்புடுச்சு.
சிறுமி 1 : ஆடு மாடெங்கே?
சிறுமி 2 : பாட்டி வீட்டிலே இருக்கு.
சிறுமி 1 : பாட்டி எங்கே?
சிறுமி 2 : செத்துப் போச்சு.

இவ்வுரையாடல் முடிவுற்றதும் விளையாட்டும் முடிந்ததாகக் கருதப்படும்.

பெரியவர் செயலைப்போலச் சிறார் நடித்தாடினால் அஃது மனமகிழ்ச்சிக்காக அமையும் விளையாட்டாக உருவெடுக்கிறது. இறுதியில் வினாவும், விடையும் மாறிமாறி நிகழ்வதால் உரையாடல் வளர்ச்சி ஏற்படுகிறது.

சமையற்கலையினைப்பற்றியும், பல்வேறு சமையல் பெயர்களைப்பற்றியும் புரிந்துகொள்வதற்கு இவ்விளையாட்டு பயன்படுவதாய் உள்ளது.

110. கும்மி

கிராமத் தேவதைகளின் வழிபாட்டின்போது 'முளைப்பாரி' வைத்துக் கும்மியடித்தல் வழக்கமாக உள்ளது.

பானையில் விதைகளையிட்டுச் சூரிய வெளிச்சம்படாமல் இருட்டில் வளர்க்கும் செடியினைக் குறிப்பதாய் 'முளைப்பாரி' என்ற சொல் கிராமத்தவரிடையே பயன்படுத்தப்பட்டுவருகிறது. அவ்வமயம் மகளிர் பாடல் பாடிக்கொண்டே வட்டமாக நின்று கும்மியடிப்பர்.

பெரியோரின் செய்கையினைப் பார்த்துப் போலச் செய்தலடிப்படையில் சிறுமியரும் இரவுநேரத்தில் கும்மியடித்து விளையாடுவது வழக்கமாயுள்ளது.

மகளிர் அடித்தாடும் கும்மி, வழிபாட்டுடன் தொடர்புடையதாகும். இதனை விளையாட்டென்று கூறுதலும் இயலாது. போலச் செய்து நடித்தாடும் சிறுமியர் கும்மியை விளையாட்டென்று கூறலாம்.

சிறுமியர் வட்டமாக நின்று கைகோர்த்து 'சங்கிலியோ சங்கிலி' என்று கூறி கைகளை விடுவித்துக்கொள்வர். வரிசை மாறாமல் நகர்ந்துகொண்டே கும்மியடிப்பர். வட்டத்தின் மையத்தினை நோக்கிக் குனிந்து இருகைகளால் தட்டி ஒலியெழுப்பியும், தலைக்குக் கீழே கழுத்தளவு உயரத்திற்குக் கையினைக் கொண்டு வந்து தட்டி ஒலியெழுப்பியும் ஆடுவர்.

கும்மியடித்துச் சுற்றி வரும்போது பாடல்பாடுவது வழக்கமாயுள்ளது.

ஒண்ணாம் கிழமைக்கு
ஒரு லட்சம் பூவெடுத்தேன்.
தானானே தானானே தானானே தானானே
இரண்டாம் கிழமைக்கு
இரண்டு லட்சம் பூவெடுத்தேன்.
தானானே தானானே தானானே தானானே

இதுபோல பத்து எண் வரும் வரைக்கும் பாடலைப் பாடி முடிப்பர்.

'தானானே' போடுவதென்பது பாடுவதற்கேற்ற சந்தத்தினை வரவழைப்பதற்காக மகளிர் பயன்படுத்தக்கூடிய முறையாகும். சிறுமியரும் அதனையே பயன்படுத்துவதைக் காணலாம்.

எண்ணுப் பெயர் பற்றிய அறிவு வளர்வதற்கு இவ் விளையாட்டு உதவியாயிருக்கும்.

வழிபாட்டு நேரத்தில் கும்மியடிப்பதற்கான பயிற்சியினைச் சிறுவயதிலேயே சிறுமியர்க்குஅளிப்பதாக இவ்விளையாட்டினைக் கொள்ளலாம்.

111. பூசணி விளையாட்டு

சமுதாய நிகழ்ச்சியொன்றினைப் 'போலச் செய்வதாய்' இவ்விளையாட்டு அமைந்துள்ளது.

ராஜா,மந்திரி, கிழவி போன்ற பாத்திரங்கள் விளையாட்டில் இடம் பெறுகின்றன. ராஜாவிற்கும், கிழவிக்குமிடையேயுள்ள முரணை வெளிப்படுத்துவது விளையாட்டின் நோக்கமாய் அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

'கிழவியாக' நடிக்கும் சிறுமி முன்னே உட்கார அவளைப் பின்பற்றி மற்றைய சிறுமியெல்லாம் பின்னே உட்காரவேண்டும். வரிசையில் உட்கார்ந்திருக்கும் சிறுமியரெல்லாம் 'விதைப் பூசணிக்காய்' என்றழைக்கப்படுவார்.

'ராஜாவாக' இருக்கும் சிறுமி 'மந்திரியாக' இருக்கும் சிறுமியிடம்,

''வாரவங்கெல்லாம் வந்திருக்காங்களாம்
வராஞ்சோறு காய்ச்சிருக்காங்களாம்
கட்டாயமா ஒரு பூசணிக்காய்
ராஜா கேட்டார்னு வாங்கிட்டு வா''.

என்று கேட்க, 'மந்திரி' 'கிழவியிடம்' வந்து இதே பாடலைத் திருப்பிச் சொல்லிப் 'பூசணிக்காய்' வேண்டுமென்று கேட்பார்.

'கிழவி' இப்பத்தான் விதை போட்டிருக்காம். விளைஞ்சப் புறம் தர்ரேன்னு சொல்லு' என்று பதில் கொடுப்பாள். 'கிழவி' சொன்னதை 'மந்திரி' அப்படியே சொல்ல, 'ராஜா' முதலில் சொன்னதையே சொல்வார். ஒவ்வொரு தடவைக்கும் கிழவி, 'இப்பத்தான் இலைவிட்டிருக்கு' என்றும், 'இப்பத்தான் கொடி படர்ந்திருக்கு' என்றும், 'இப்பத்தான் பூவிட்டிருக்கு' என்றும், 'இப்பத்தான் பிஞ்சவிட்டிருக்கு' என்றும் சொல்லுவாள்,

இறுதியில், மந்திரியிடம் 'கடைசியிலிருக்கும் பூசணிக் காயினை எடுத்துக்க' என்று சொல்லுவாள். அதனைத் தூக்கி ராஜாவிடம் வைத்துவிட, ராஜாவும் 'ராஜா குளிக்கப் போயிருந் தாராம், பூசணிக்காய் கீழே விழுந்துவிட்டதாம், வேறொரு பூசணிக்காயினை வாங்கி வா'யென்று சொல்லுவார். இவ்வாறு வரிசையிலுள்ள எல்லோரும் போனபிறகு கிழவிமுறைவரும். அப்போது ராஜாவும், மந்திரியும் கைகோர்த்துநிற்க, கிழவி மூன்று முறை ஊடே சென்றுவரவேண்டும். ஊடே செல்லும் போது கையினைத்தாழ்த்தி முதுகில் அடிப்பர். 'கிழவியானவள்' அடிபெறாமல்தப்பித்தோடவேண்டும். அத்துடன்விளையாட்டும் முடிந்துவிடும்.

ராஜா, மந்திரி என நடித்தாடப்படுவதுகொண்டு பழங் காலத்து விளையாட்டெனக் கொள்ளலாம்.

'கிழவியாக' நடிப்பவரைக் குடிமக்களுக்கு இணையான அமைப்பாகக் கொள்ளலாம். விளைந்த நிலத்தில் ஆறில் ஒரு பங்கு பெறும் வழக்கத்தினை விடுத்து விளைந்ததன் பயனை முழுவதுமாய் அனுபவிக்க அரசன் நினைத்திருக்கலாம். கிழவி யால் இனிமேல் பூசணிக்காய் கொடுக்கமுடியாத நிலைவரும் போது துன்புறுத்தப்படுகிறாள்.

அஃதாவது கொடுங்கோலரசன் ஒருவனது செய்கையினை நடித்தாடப்படுவதன் மூலம் இவ்விளையாட்டு பிறந்திருக்கலாம். அதுவே சிறுவர்மரபில் விளையாட்டாக நிலைபெற்றிருக்கலாம்.

'உழைப்பவன் அனுபவிக்க முடியவில்லை' என்ற கருத்து இவ் விளையாட்டின் மூலம் உணர்த்தப்படுவதைக் காணலாம்.

பூசணி விதைப்பதிலிருந்து காயாக மாறும்வரை விளக்கப்படு வதால் உழவுத்தொழில் நுணுக்கம்பற்றிய அறிவு இதன்மூலம் சிறுமியருக்குக் கிடைக்கிறதெனலாம்.

112. மத்தாடுதல்

"சோளச் சோளக் காட்டிலே
சோளம் அடிக்கிற வீட்டிலே
பந்தடி யடி மீனாளே
பதக்குச் சோளம் நான் தர்ரேன்

சின்னச் சின்ன மூக்குத்தி
சின்னப்பன் இட்ட மூக்குத்தி
அத்தை இட்ட மூக்குத்தி
அரைப்பணத்து மூக்குத்தி
கல்யாண வாசலிலே
கண்டெடுத்த மூக்குத்தி
சீமந்த வாசலிலே
தேடியெடுத்த மூக்குத்தி".[1]

மேற்கண்ட பாடலைப் பாடிக்கொண்டு குதித்துக் குதித்துச் சுற்றிவருவர். விளையாடுபவர் எதிரெதிரே நின்று தங்கள் கைகளை மாற்றி மாற்றிப் பிடித்துக் கொள்வர். பின் பாதங்களை ஒன்றாகப் பதித்துக் கொள்வதால் குதித்துக்கொண்டே சுற்றி வருவதற்கு ஏதுவாகிறது.

'பிஸ்ஸாலே பறத்தல்', 'கரகரவண்டி', 'ராட்டுப்பூட்டு' போன்ற விளையாட்டுகளும் சுற்றிவரும் இயல்புடையதெனினும் குதித்துக்கொண்டே சுற்றிவருதலில்லை.

பாடல் சமுதாயப் பழக்க வழக்கங்களைக் காட்டும் கண்ணாடியாக அமைந்திருப்பதனைக் காணலாம். 'சோளம் கதிரறுத்தல், கதிரடித்தல், கதிரடிப்பதால் பதக்குச் சோளம் கூலிபெறுதல்' போன்றவை தொழிலடிப்படையான பழக்கங்களைத் தெளிவாக்குகின்றன. அத்தை மகனும், அத்தையும் பெண்ணுக்குத் திருமணச் சீதனமாக மூக்குத்தியினைச் செய்து போடும் வழக்கம் இருக்கிறது என்பதனையும் உணரலாம்.

113. கர கர வண்டி

சுற்றி விளையாடும் விளையாட்டுகளில் 'கர கர வண்டியும்' ஒன்று. மாட்டு வண்டியின் அச்சில் எண்ணெய் போடாதபோது உராய்ந்து 'கர...கர' என்று ஒலிகொடுத்துச் செல்லும் அவ்வண்டியினைக் குறிப்பிட்டுச் சொல்கையில் 'கரகரவண்டி' யென்று சொல்வர். இதுவே இவ்விளையாட்டுக்கும் பெயராக அமைந்திருக்கலாம்.

1. கி.வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம், ப. 59.

சிறுமியர் பலர் தனித்தனியாக நின்றுகொண்டு வேகமாகச் சுற்றுவர். அவ்வாறு சுற்றும்போது 'கரகரவண்டி காமாட்சி வண்டி' என்ற வரிகளைத் திரும்பத் திரும்பச் சொல்வர். இனி மேல் சுற்ற முடியாது என்ற நிலைவந்தவுடன் தரையில் உட்கார்ந்துகொள்வர். யார் அதிகநேரம் சுற்றுவது என்ற போட்டி மனப்பான்மையுடன் சுற்றுவதுண்டு. எல்லோரும் சுற்றி உட்கார்ந்தபின் இறுதியில் யார் சுற்றிக் கொண்டிருக்கிறாரோ அவர் வென்றவராவார்.

இவ்விளையாட்டு 'ஆட்டு பூட்டு' எனவும் வழங்கப்படுவதுண்டு. அப்பொழுது பயன்படுத்தப்படும் பாடல் வரிகள் வேறானவை.

"ஆட்டு பூட்டு
அண்ணன் கொடுத்த சீட்டு".

என்று சொல்லிக்கொண்டே சுற்றுவர். அப்பாடலையொட்டி இப்பெயர் அமைந்ததாகக் கொள்ளலாம்.

சுற்றிவரும் இயல்புள்ள விளையாட்டுகளில் வேகமாகச்சுற்றி, தலையைச் சுற்றும் நேரத்தில் கீழே உட்கார்ந்துவிடுவது நோக்கமாக உள்ளது. இயற்கையில் சுற்றவேண்டும் என்ற எண்ணம் ஏற்படுவதனை உணரலாம். இதனையொட்டி 'இராட்டினம்' வந்திருத்தல்வேண்டும். இராட்டினத்தில் தொட்டில்போன்ற அமைப்பு இருக்கும். அதில் சிறுமியர் உட்கார்ந்திருக்க இன்னொருவர் வேகமாகச் சுற்றுவர். விழாக்காலத்தில் இராட்டினம் சுற்றுவது சிறுமியரிடையே பொழுதுபோக்காக அமைந்துள்ளது.

இச்சிறு இராட்டினத்தினை நோக்கிப் பொருட்காட்சியில் பெரிய இராட்டினமும் இருக்கிறதெனலாம். அதன் பேரளவினை நோக்கி 'இராட்சத இராட்டினம்' என்ற பெயருடன் வழங்கப் படுகிறது.

114. பிஸ்ஸாலே பறத்தல்

'பறத்தல்' என்றால் 'வேகமாக' என்ற பொருள் வழக்கிலுண்டு. ஒருவர் வேகமாக ஓடிவந்தால் 'பறந்து வந்தார்' என மிகைப்படுத்திக் கூறுவது இன்றளவும் வழக்கத்திலிருக்கிறது. இதற்கிணங்க 'வேகமாகச்' சுற்றி விளையாடும் தன்மைநோக்கிப்

'பறத்தல்' என்று சொல்லப்படுவதாகக் கொள்ளலாம். சுற்றி வரும்போது பாடப்படும் பாட்டில் 'பிஸ்ஸாலே' என்ற சொல்லும் பயன்படுத்தப்படுகிறது. பாடலுடன் இணைந்துவரும் போதும் இது பொருளற்றதாக இருக்கிறது. எனவே, சந்தம் நோக்கி இணைக்கப்பட்டதாய் இதனைக் கொள்ளலாம்.

சிறுமியர் இருவர் எதிரெதிரே நின்றுகொள்வர். எதிரிலுள்ளவரின் இடது கையினைத் தனது இடது கையாலும், வலது கையினைத் தனது வலது கையினாலும் பிடித்துக்கொள்வர். முதலில் மெதுவாகச் சுற்ற ஆரம்பித்துப் போகப்போக வெகு வேகமாகச் சுற்றிக் கீழே விழுவர். வேகமாகச் சுற்றியதால் அவர்களைச் சுற்றியுள்ள பொருளெல்லாம் சுற்றுவது போலிருக்கும். சிறிது நேரங்கழித்து மறுபடியும் சுற்றுவர்.

அவ்வாறு சுற்றும்போது பாடல்பாடுவது வழக்கம். முதலில் பாடலை மெதுவாகவும், வேகமாகச் சுற்றச் சுற்ற வேகமாகவும் சொல்வர்.

1. "பிஸ்ஸி பிஸ்ஸாலே
பீர்க்கம் பிஸ்ஸாலே
நண்டைப் புடிச்சாளே
நரியிலே போட்டாளே
சுட்டுத் தின்றாளே
சுருங்கிப் போனாளே."[1]

மேற்கண்ட பாடலைச் சிறுகுழந்தைகள் பாடுவர். சிறுமியர் பாடும் பாடல் மேற்கண்ட பாடலைவிடச் சற்று நீண்டு அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

2. "மாமோ பிஸ்ஸிப்பூ
மல்லிகை பிஸ்ஸிப்பூ
பிஸ்ஸி பிஸ்ஸி
ஏரியிலே இலந்தமரம்
எந்தங்கை வச்சமரம்
காயுமில்லை பூவுமில்லை
கண்டவக வச்சமரம் (மாமோ)
பொண்ணு வருது பொண்ணு வருது

---

1. செ. அன்னகாமு, ஏட்டில் எழுதாக் கவிதைகள் (திருநெல்வேலித் தென்னிந்திய சைவசித்தாந்த நூற்பதிப்புக் கழகம், லிமிடெட், திருநெல்வேலி-6 மூன்றாம் பதிப்பு 1966), ப.104.

பொட்டு வண்டியிலே
பொண்ணைப்பெத்த தாயார் வருது
டக்கு வண்டியிலே (மாமோ)
வெள்ளிமலையிலே தீ எரிய
வெங்கலப் பாத்திரம் பொங்கிவர
சுட்டடுப்பிலே கத்தரிக்காய்
பாத்திறக்கடி சக்களத்தி (மாமோ)
சக்களத்திக்கும் சக்களத்திக்கும்
சண்டை என்னடி—இந்தச்
சாதிகெட்ட மாப்பிள்ளைக்குக்
கொண்டை என்னடி (மாமோ)."[2]

இதுபோன்று பல பாடல்களைச் சொல்லிக்கொண்டே சுற்றுவர்.

இவ்விளையாட்டின் மூலம் வேகமாகச் சுற்றும் பயிற்சியும், சுற்றிக்கீழே விழுந்துவிடாமலிருப்பதற்கான பயிற்சியும் கிடைக்கிறதெனக் கூறலாம்.

115. இம்மாம் பறவை

இவ்விளையாட்டு விடுகதையமைப்பினைப் போன்றதாகும். ஒரு பறவையினை வருணித்துவிட்டு இறுதியில் 'இம்மாம்இம்மாம் பறவை' அதன் பெயர் என்ன? என்று கேட்பர். 'இம்மாம்' எனில் 'இந்தஅளவு' என்ற பொருளில் வழக்கில் பயன்படுத்தப்படும் சொல்லாகும். கையின் மூலம் பறவையின் அளவு இவ்வளவு இருக்கும் என்று காட்டி மேற்கண்ட வரிகளையும் சொல்வர். ஆகவே விளையாட்டும் 'இம்மாம் பறவை' யென்ற பெயருடன் விளங்குகிறது.

விளையாட்டில் பங்கு கொள்ளும் சிறுமியரெல்லாம் இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரிந்து கொள்வர். (உத்தி பிடிக்கும் முறையில்).

ஒரு கட்சியிலுள்ளவர் ஒவ்வொருவராக ஒவ்வொரு பறவையினைப் பற்றியும் வருணிப்பர். காட்டாக,

கன்னங் கரேலென்று இருக்கும்
இரண்டு காலிருக்கும்
பகலில் பார்க்கலாம்

---

2. மேற்படி நூல், ப. 105.

'இரவில் பார்க்க முடியாது' என்று சொல்லிவிட்டு 'இம்மாம் இம்மாம் பறவை அதன் பெயர் என்ன?' என்றுபறவையின் அளவினையும் குறிப்பால் காட்டுவர். இக்குறிப்பினைப் பயன்படுத்தி எதிர்க்கட்சியினர் கண்டுபிடித்து விடவேண்டும். பறவையின் சரியான பெயரினைச் சொல்லிவிட்டால் ஒரு வெற்றிஎண் பெற்றதாகக் கொள்ளப்படும். ஆடும் முறைமையும் இக்கட்சியின் பக்கமே வந்துவிடும். ஆட்டத்தின் இறுதியில் எக்கட்சி அதிகப்படியான வெற்றி எண்களைப் பெற்றிருக்கிறதோ அக்கட்சியினர் வென்றவராவார்.

ஒரு பொருளைப் பற்றி மறைமுகமாகச் சொல்லி, பதில் வரவழைக்கும் இயல்பு விடுகதைக்கு உரியதாகும். இருப்பினும் இரு கட்சியினராகப் பிரிந்து போட்டியாகச் செயல்படும் அமைப்பில் இது விளையாட்டினை ஒத்திருக்கக் காணலாம்.

இவ்விளையாட்டு சிறுமியர்கருச் சிந்திக்கும் திறனை வளர்க்கிறது எனலாம். பல பறவைகளின் தன்மைகளைப் புரிந்து கொள்ளும் பயனும் விளையாட்டின் மூலம் கிடைக்கிறது.

116. கியாக் கியாக் குருவி

சிறுமியர் விளையாடும் இவ் விளையாட்டு நீதிக்கருத்தினை உடையதாய் விளங்குகிறது. ஐந்து சிறுமியரில் ஒருத்தி குருவியாகவும், மற்றவரெல்லாம் வேப்பமரமாகவும், தென்னை மரமாகவும், பனைமரமாகவும் நடிப்பார்கள்.

'குருவியாக' இருப்பவர் அடைக்கலம் தேடி ஒவ்வொரு மரத்திடமும் செல்வார். அவ்வாறு செல்லும் போது கீழ்க்கண்ட பாட்டைப்பாடிச் செல்வது வழக்கமாயிருக்கிறது.

குருவி : கியா கியா குருவிநான்
கியா கியா குருவிநான்
ஒரு குருவி ஒரு முள்ளில் வசித்து வந்தது
அதன் றக்கை ஒடிந்துவிட்டது
வேப்பமரமே வேப்பமரமே
சிறகிழந்த பறவைக்கு இடம்தருவாயோ?

வேப்பமரம் : மாட்டேன்.

இவ்வாறு ஒவ்வொரு மரத்திடமும் பாடிச் சென்று கேட்க 'ஆலமரத்தினை'த் தவிர மற்ற 'மரங்கள்' இடந்தர மறுத்து விடுகின்றன.

" காற்று மழை வீசுகிறது
வேப்பமரம் வேரோடு வீழ்ந்தது
தென்னைமரம் முறிந்தது
பனைமரம் பட்பட்டென ஒடிந்தது
ஆலமரம் அசைந்து ஆடுகின்றது."

இவ்வரிகளைக் குருவியாக இருப்பவர் சொல்லச் சொல்ல 'ஆலமரத்தினை'த் தவிர மற்ற மரங்களாக இருப்பவர் கீழே சாய்ந்து விடுவர். இத்துடன் விளையாட்டும் முடிந்துவிடும்.

மனமகிழ்ச்சிக்காக நடித்தாடப்படுவது கொண்டு விளை யாட்டெனலாம். ஆனால் இதில் மற்றைய விளையாட்டினைப் போலல்லாது 'கதையமைப்பு' இருப்பது போலத் தோன்று கிறது. ஒரு சிறுகதைக்குத் தேவையான கூறுகள் இவ்விளையாட் டில் இருப்பதை இதன்மூலம் உணரலாம்.

1. குருவி முள்ளில் வசித்து வந்தது — துவக்கம்
2. சிறகிழந்தது (துன்பம்) — வளர்ச்சி.
3. மற்ற மரங்கள் அடைக்கலம் தர மறுத்தது — உச்சநிலை.
4. ஆலமரம் அடைக்கலம் தந்தது — விடுவிப்பு.
5. ஆலமரத்தினைத் தவிர மற்றமரங்கள் சாய்ந்தன — விளைவு.
6. பிறருக்கு உதவி செய்தவர் நலத்துடன்வாழ்வர் — கரு (நீதி).

குழு அமைப்பு, கதை, உரையாடல், நடித்தாடப்படுதல் போன்ற தன்மைகளும் இடம்பெறுகின்றன. இத்தன்மைகளை நாடகத் தன்மைகள்' எனக் கூறலாம்.

பிறருக்கு உதவி செய்ய வேண்டும் என்ற மனநிலை சிறுமியரி டையே வளர இவ் விளையாட்டு உதவியாக இருக்கும்.

117. மலையிலே தீப்பிடிக்குது

மலையோரத்துக் கிராமங்களில் இந்நிகழ்ச்சியினை இன்ற ளவும் காணலாம். அதாவது இரவு நேரத்தில் மலையின் சில பகுதிகள் தீயெரிவது போலத் தெரியும். இத் தீ எரிவதற்கு மலையில் வாழும் 'பழிக்கர்' இனத்தவர் காரணமென்றும் கூறுவ துண்டு. பாதை வேண்டுமென்பதற்காகக் காட்டில் வளர்ந் துள்ள கோரைப் புல்லினைத் தீயெரிப்பதால் அவ்வாறு தீயெ ரிவது போலத் தெரிகின்றது. இயற்கையாகவும் மூங்கில்காடுகள் தீப்பற்றி எறிவதுண்டு. இதனைப் பார்த்த சிறுமியொருத்தி விவரம் தெரியாமல் மலையில் பிடித்த தீ கிராமத்திற்கும் பரவி

விடக் கூடும். ஆகவே விரைந்து வெளியேற வேண்டுமென்ற எண்ணத்தில், 'மலையிலே தீப்பிடிக்குது பிள்ளைகளா ஓடுங்க' என்று சொல்லியிருந்திருக்கலாம். நாளடைவில் அதுவே பாடல் வரியாயிற்று. இப்பாடல், விளையாட்டில் இடம்பெறுவது கொண்டு விளையாட்டும் இப்பெயர் பெற்றதாகலாம்.

விளையாடும் சிறுமியருள் ஒருவர் நடுவே நிற்க மற்றவர் அவரைச் சுற்றிவர வேண்டும். நடுவே நிற்பவர் "மலையிலே தீப்பிடிக்குது பிள்ளைகளா ஓடுங்க" என்ற வரிகளைத் திருப்பித் திருப்பிச் சொல்லிக் கொண்டிருப்பார். இடையே 'சைபர்' என்ற வுடன் ஓடுவதை நிறுத்திவிட்டு அசையாமல் நின்று கொள்ள வேண்டும். மறுபடியும் பாட ஆரம்பித்து இடையில் 'ஒன்று' என்றவுடன் ஓடாமல் தனியே நின்று கொள்ள வேண்டும்.

அடுத்து, 'இரண்டு' என்று கூறியவுடன் இருவர் இருவராகச் சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும். முன்போல பாடல் தொடரும். 'மூன்று' என்றவுடன் மூவர் மூவராகச் சேர்ந்து கொள்ள வேண் டும். விளையாட்டில் எத்தனை பேர் கலந்து கொண்டனரோ அத்தனை எண் வரைக்கும் கூறுவதுண்டு. அதனுடன் விளை யாட்டும் முடிந்துவிடும்.

இவ்விளையாட்டின் செய்கைக்கும், பாடலுக்கும் தொடர் பிருப்பதாய்த் தெரியவில்லை. தற்காலத்தில் பள்ளிகளில் விளை யாடப்பெறும் 'இசை நாற்காலியுடன்' (musical chair) தொடர்பு படுத்திப் பார்க்கலாம்.

6. குழந்தை விளையாட்டு

118. தென்னைமரத்து விளையாட்டு

இது, தளர் நடைபழகும் பருவத்துக் குழந்தைகளைக் கொண்டு ஆடப் பெறும் விளையாட்டாகும்.

தாயோ, தந்தையோ படுத்துக்கொண்டு காலினை மடக்கி வைக்க, குழந்தை புறங்காலில் ஏறி உட்காரும். படுத்திருப்பவர் குழந்தையின் கைகளைத் தம் கையினால் பற்றிக்கொண்டு மேலும் கீழும் காலினை ஆட்டுவார். அந்தரத்தில் மிதப்பது போன்ற உணர்வு குழந்தைகளுக்கு ஏற்படுவதால் மிகுந்த மகிழ்ச்சியுண்டாகும். காலினை ஆட்டும்போது கீழ்க்கண்ட பாடலினைப் பாடுவார்.

"தென்னை மரத்திலே ஏறாதே
தேங்காயைப் பறிக்காதே
பனைமரத்திலே ஏறாதே
பனங்காயைப் பறிக்காதே
மாமரத்திலே ஏறாதே
மாங்காயைப் பறிக்காதே"[1]

என்று, இப்பாடலினைப் பாடி முடித்ததும் ஆற்றில் விழுகிறாயா? குளத்தில் விழுகிறாயா?' என்று படுத்திருப்பவர் கேட்க, குழந்தை இரண்டிலொன்றினைச் சொல்லும் காலினை வேகமாக உயரத்தூக்கிக் குழந்தை தரையில் வந்து நிற்கும்படி செய்வார். விளையாட்டும் முடிந்து விடும்.

பாடலின் முதல்வரியே விளையாட்டின் பெயராகவும் உள்ளது.

---

1. கி. வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம், ப. 44.

குழந்தைகளுக்கு மகிழ்ச்சி தரக்கூடிய விளையாட்டெனினும் மரவகைகளைப் பற்றியும், அதன் காய்களைப் பற்றியும் புரிந்து கொள்ளும் வகையில் விளையாட்டமைந்திருக்கிறது எனலாம்.

119. பருப்புக் கடைந்து......

'தாய்ச்சி' நடுவே உட்கார்ந்துகொள்ள மற்ற குழந்தைகளெல்லாம் சுற்றி உட்கார்ந்து கொள்ளும்.

குழந்தைகள் தங்கள் புறங்கை வெளியே தெரியும்படி காட்டி உட்கார்ந்திருக்கும். 'தாய்ச்சி' குழந்தைகளின் ஒவ்வொரு விரலையும் தொட்டு 'அரிசி வாங்கி', 'பருப்பு வாங்கி', 'புளி வாங்கி' என்று சொல்லி வருவார்.

எல்லோர் விரல்களையும் தொட்டுச் சொல்லி முடித்தபின் விரல்களைத் தூக்கச் சொல்வார். விரல்களுக்கிடையில் தாய்ச்சி தன் கைவிரலினை நுழைத்து 'அடுப்புக் கூட்டி', 'அடுப்புக் கூட்டி' யென்றும், பின் 'தீப்பொறுத்தி, தீப்பொறுத்தி' யென்றும் கூறுவார்.

'பருப்பு வெந்து விட்டதா?' என்று பார்ப்பதாகக் கூறிக் குழந்தையின் தாடையினைத் தட்டிப்பார்க்க, பற்களுக்கிடையே அடிபட்டு ஒலி உண்டானால் 'வெந்து விட்டது' என்றும், இல்லையெனில் 'வேகவில்லை' யென்றும் கூறுவார்.

குழந்தையின் உள்ளங்கையினைத் திருப்பிப் 'பருப்புக் கடைந்து' 'பருப்புக் கடைந்து' என்று கூறிக்கொண்டே தன் முழங்கையால் தடவுவார். பின் 'காக்காவுக்குப் போட்டு', 'குருவிக்குப் போட்டு', 'அம்மாவுக்கும் கொடுத்து', 'அப்பாவிற்குக் கொடுத்து', 'உனக்குக் கொஞ்சம்', 'எனக்குக் கொஞ்சம்' என்று சொல்லிச் சோற்றினைப் பகிர்ந்தளிப்பதுபோல் 'தாய்ச்சி' அபிநயம் புரிவாள்.

குழந்தையின் உள்ளங் கையிலிருந்து ஆரம்பித்து 'நண்டு ஊருது, நரி ஊருது' என்று சொல்லிக் கொண்டே அக்குள் வரைக்கும் தன் கை விரலினால் தடவிச் செல்வார். குழந்தை கூச்சத்தால் சிரித்து மகிழும்.

சமையற் குறிப்புக்கள், உணவினைப் பகிர்ந்து கொடுத்தல் போன்றவைகளை இவ்விளையாட்டின் மூலம் குழந்தைகளுக்கு உணர்த்தப்படுகின்றன எனக் கூறலாம்.

120. அத்தளி புத்தளி

வழக்கிலுள்ள சில சொற்களுக்கு நேரிடையாகப் பொருள் கொள்ள இயலாது. அவை வழங்கும் சூழ்நிலை கொண்டுதான் பொருளை உணர வேண்டியிருக்கிறது. காட்டாக 'தத்திப் புத்தி நடக்கிறது' என்பதனைக் கூறலாம். நடைபழகும் குழந்தைகளை அவ்வாறு குறிப்பது பழக்கம். 'தத்திப்புத்தி' என்ற சொல்லினைத் தனியாக நோக்கின் பொருள் வெளிப்படாது. நடக்கும் இயல்புடன் சேர்த்தால் நடைபழகும் பழக்கத்தினைக் குறிக்கிறது என்பது தெளிவாகும். அதுபோல, பேசப்பழகும் குழந்தைகளின் விளையாட்டாக இருப்பதால் 'அத்தளி புத்தளி' என்று அழைக்கப்பெறுவதாகக் கொள்ளலாம்.

தாய்ச்சியாக இருப்பவர் விளையாட்டினை நடத்துவார். சிறு குழந்தைகள் தங்கள் இருகைகளையும் தரையில் வைத்திருக்கும். ஒவ்வொரு கையினையும் தொட்டுக் கொண்டு தாய்ச்சியாக இருப்பவர் கீழ்க்கண்ட பாடல் வரிகளைச் சொல்லுவார். பாடலின் இறுதி யார் கையில் முடிகிறதோ அக்கைக்குச் சொந்தமான குழந்தை கையினை எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். இப்படியே எல்லோரும் கையினை எடுக்கும் வரையில் தாய்ச்சியாக இருப்பவர் பாடிக்கொண்டே இருப்பார்.

அத்தளி
புத்தளி
மக்கான்
சுக்கான்
பால்பரிய
ரட்டிலம்
சுட்டிலம்
ஏமா?
நெசமா?
எங்க போறே?
செல்லம்மா!
உங்கப்பன் பேரு
என்னம்மா?

என்று சொல்லிவிட்டுத் தாய்ச்சியானவள் குழந்தைகளைப் பார்ப்பாள். மற்ற குழந்தைகள் 'முருங்கப்பட்டை' என்று சொல்லும்.

முருங்கப் பட்டை தின்னவரே
முள்ளாஞ்சோறு குடிச்சவரே
தார்தார் வாழைக்காய்
தாமரைப்பட்டி வாழைக்காய்
புத்தூர் வாழைக்காய்
புதுமையோடு கையெடுத்துக்க''.

என்று சொல்லி, இறுதிவரி யார் கையில் முடிகிறதோ அக்குழந்தை கையெடுக்க மறுபடியும் பாடல் முதலிலிருந்து தொடரும்.

பாடலில் பொருள் இல்லையெனினும் பாடுவதற்கேற்ற சந்தம் இருப்பதைக் காணலாம். குழந்தைகள் ஒலித்துப் பழகுவதற்கு இச்சொற்கள் பயன்படக்கூடும். பேசிப் பழகும் குழந்தைகளுக்கு மனனம் செய்யும் சந்தத்துடன் கூடிய பாடலாகவும் இது உள்ளது.

121. கில்லாப் பறண்டி

'' 'கில்லாப் பறண்டி' என்று இப்போது வழங்கும் விளையாட்டிற்கு முதலில் உண்டானபெயர் கிள்ளுப் பிறாண்டி என்பது. கையைக் கிள்ளுவது போலவும் பிறாண்டுவது போலவும் தோற்றுவதனால் வந்த பெயர் போலும்.''[1] வழக்கில் 'கிள்ளிக் கிள்ளிப் பிறாந்து' எனவும் அழைக்கப்பெறும்.

புறங்கைகளைக் காட்டிய நிலையில் குழந்தைகள் வட்டமாக உட்கார்ந்து கொள்ள, 'தாய்ச்சி'யாக இருப்பவள் கீழ்க்கண்ட பாடலினைப் பாடிக்கொண்டே ஒவ்வொரு குழந்தையின் கைகளையும் தொட்டு வருவார்.

தாய்ச்சி : கிள்ளிக் கிள்ளிப் பிறாந்து
கீச்சு மூச்சுப் பிறாந்து
உங்கப்பன் பேரென்ன?

குழந்தைகள்: முருங்கப்பூ

தாய்ச்சி : முருங்கப்பூ கட்டி
முன்னாலே வச்சு
பாலகக் கையைப்
படக்கென்னு எடுத்துக்க

---

1. கி. வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம், ப. 42.

இறுதிச் சொல் எக்குழந்தையின் கையில் முடிகிறதோ அக்குழந்தை கையினை எடுத்து உள்ளங்கைப் பக்கம் திருப்பி வைக்கும். இவ்வாறு எல்லோரும் உள்ளங்கையினைத் திருப்பி வைத்துவிடின், அடுத்தமுறை 'படக்கென்று எடுத்துக்க' என்ற சொல் வந்தால் குழந்தைகள் கையினையெடுத்துத் தங்கள் வயிற்றுப் புறத்தில் மறைத்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். இடையில் 'தாய்ச்சி' யாரிடமாவது சிறுகல்லொன்றினை வைத்து விடுவார். இப்போது எல்லாக் குழந்தைகளும் தங்கள் தங்கள் கைகளை வயிற்றுப் புறத்தில் மறைத்து வைத்துக் கொண்டு தங்களிடம்தான் கல் இருக்கிறது என்பதுபோல நடித்துக் கொண்டிருப்பார். யாரிடம் உண்மையில் 'கல்' இருக்கிறது என்று கண்டுபிடிக்க வேண்டும். சரியாகக் கண்டுபிடித்து விட்டால் விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும்.

வெயில் நேரத்திலும், மழைக்காலத்திலும் குழந்தைகள் வெளியே சென்று விளையாட முடியாதாகையால் வீட்டிற் குள்ளிலிருந்து இவ்விளையாட்டு விளையாடப்படுகிறது.

122. உச்சரிப்பு விளையாட்டு

பேசிப்பழகும் குழந்தைகள் பேசுவதே ஒருவிளையாட்டாகும். தான் தவறாகப் பேசுகிறோமென்று தெரியாமலேயே பேசிக் கொண்டிருக்கும் இயல்பினைக் குழந்தைகளிடம் காணலாம்.

றகர நகரங்களும், னகர ணகரங்களும், லகர ளகரங்களும் ஒன்றுக்கொன்று தொடர்புடையதாய் வரும். இவைகளை உச்சரிப்பதற்குக் குழந்தைகள் தடுமாறும். அத்தடுமாற்றத்தினை நீக்குவதற்கும், ஒலிப்புத் திருந்துவதற்கும் இத்தகு விளை யாட்டுகள் பயன்படுகின்றன. தடுமாற்றத்தினை ஏற்படுத்தும் சொற்களைத் தொடர்களில் அமைத்துத் திருப்பித்திருப்பிச் சொல்லிப் பழக வைக்கின்றனர்.

1. "ஓடுகிற நரியிலே
ஒருநரி சிறுநரி
சிறுநரி முதுகிலே
ஒருபிடி நரைமயிர்."[1]

---

1. நா. வானமாமலை (தொ. ஆ), தமிழர் நாட்டுப் பாடல்கள் ப. 149

2. "மலையிலே ஒரு கல்
உருளுது புரளுது:"
3. "கடலலையிலே ஒரு கல்
உருளுது புரளுது."
தத்தளிக்குது
தாளம் போடுது."[2]

மேற்கண்ட பாடலிலுள்ள வரிகளைத் திரும்பத் திரும்பச் சொல்வதால் ஒலிப்புத் திருத்தமடையும்.

சில தொடர்களை வேகமாகச் சொல்லுகையில் பொருள் மாறுபடும். அதுவே சிரிப்பிற்கும், பொழுதுபோக்கிற்கும் பயன்படும்வகையில் விளையாட்டாகவும் மாறியது எனலாம்.

"இது யாரு தச்ச சட்டை—எங்க
தாத்தா தச்ச சட்டை."

இவ்வரிகளைத் திரும்பத் திரும்பச் சொன்னால் சொல்வதற்கு வராது. தவறாகச் சொல்ல நேரிடும். மற்றவர் கேலி செய்து சிரிப்பார்.

"ஊர் பூவரச மரமெல்லாம்
என் பூவரச மரம்."

என்ற வரியினைச் சிறுமியரிடம் வேகமாகச் சொல்லச் சொல்லிக் கேட்பார் குறும்புச் சிறுவர். விவரம் தெரியாத சிறுமியும், வேகமாகச் சொல்ல 'ஊர் புருசனெல்லாம் என் புருசன்' என்று சொல்ல நேரிடும். இதனைக் கேட்டு எல்லோரும் சிரித்து மகிழ்வர்.

இதுபோன்ற ஒலிப்பு விளையாட்டுகளும், சொல் விளையாட்டுகளும் குழந்தைகளின் மொழிப்பயிற்சிக்கு உதவுவதாய் அமைவதனைக் காணலாம்.

123. தட்டலங்கா—புட்டலங்கா

"தட்டலங்கா புட்டலங்கா!
தாடிக்கொம்பு மாதுளங்கா!
தேங்காயுடைச் சுடைச்சு
தேருமேலே வச்சு வச்சு!

2. மேற்படி, ப. 149.

மாங்காயுடைச் சுடைச்சு!
மடிமேலே வச்சு வச்சு!
எந்தக் காக்காய் சாயுமோ?
இந்தக் காக்காய்."[1]

மேற்கண்ட பாடலைப் பாடி 'தாய்ச்சியானவள்' பாடலின் இறுதியில் சுற்றியிருக்கும் குழந்தைகளில் யாரையாவது ஒருவரை 'இந்தக் காக்காய்' என்று சொல்வாள். அக்குழந்தை சாய்ந்து படுத்துக் கொள்ளும். இப்படியே பாடலைத் திருப்பித் திருப்பிச் சொல்வதால் எல்லாக் குழந்தைகளும் கீழே சாய்ந்து படுத்துக் கொள்ளும்.

'தாய்ச்சி' நெல் காயப் போடுவதுபோல பாவனை செய்து, 'நெல் காய்ந்து விட்டதா?' என்பதனைப் பார்ப்பதற்காக குழந்தையின் தாடையினைத் தட்டிப் பார்ப்பாள். பற்களுக் கிடையே அடிபட்டு ஒலியெழுந்தால் 'நெல் காய்ந்து விட்டதென்றும்' இல்லையெனின் 'பதமா'யிருக்கிறது என்றும் சொல்வார். எல்லோர் தாடையும் தட்டிப் பார்த்து விட்டால் 'நெல் காய்ந்தாயிற்று' என்று கருதப்படும்.

குழந்தைகளின் கால்களை எடுத்து தரையில் அடித்துக் கொண்டு நெல்குத்துவதுபோல 'தாய்ச்சியானவள்' பாவனை செய்வாள். அப்போது கீழ்க்கண்ட பாடல் பாடப்பெறும்.

"சின்ன உலக்கையைக் குத்திகுத்தி
பெரிய உலக்கையைக் குத்திகுத்தி
சீமாட்டி வச்ச உலக்கை
சிங்கு சிங்கின்னு குத்துது"[2]

என்று நெற்குத்துவதுபோல நடிப்பார். இத்துடன் விளை யாட்டும் முடிவடைந்து விடும்.

இதில், பாடலின் முதல் வரியே விளையாட்டின் பெயராகவும் அமைந்திருக்கக் காணலாம்.

இவ்விளையாட்டு 'அட்டலங்காய் புட்டலங்காய்' எனவும் அழைக்கப்படுவதுண்டு.

124. ஐயன் கொம்பு

குழந்தைகளின் மனமகிழ்ச்சிக்காகவும், அவர்தம் உரையாடல் வளர்ச்சிக்கும் பயன்படுவதாய் இவ்விளையாட்டினைக் கொள்ள லாம்.

1. செ. அன்னகாமு, ஏட்டில் எழுதாக் கவிதைகள், ப. 110.
2. மேற்படி, ப. 111.

'தாய்ச்சி' காலினைநீட்டி உட்கார்ந்து கொள்ள, மற்றக் குழந்தைகளெல்லாம் 'தாய்ச்சியின்' சுட்டை விரலினை நிலைக் களனாகக் கொண்டு ஒருவர் கைமேல் ஒருவர் கை வைத் திருப்பார்.

'இது யார் கொம்பு, இது யார் கொம்பு?' என்று கேட்டுக் கொண்டே கடைசிக் கை வரைக்கும் போவார். மற்றவர் 'ஐயன் கொம்பு' என்று பதில் கொடுப்பர். தொடர்ந்து தாய்ச்சிக்கும்' குழந்தைகளுக்குமிடையே உரையாடல் நிகழும்.

தாய்ச்சி : ஐயனெங்கே?
குழந்தைகள் : பூப்புடுங்க.
தாய்ச்சி : பூவெங்கே?
குழந்தைகள் : தண்ணிக்குள்ளே.
தாய்ச்சி : தண்ணியெங்கே?
குழந்தைகள் : ஆடுமாடு குடிச்சுப் புடுச்சு
தாய்ச்சி : ஆடுமாடெங்கே?
குழந்தைகள் : உச்சியிலே.
தாய்ச்சி : உச்சியெங்கே?
குழந்தைகள் : தீயெரிஞ்சு போச்சு.
தாய்ச்சி : சாம்பலெங்கே?
குழந்தைகள் : பல் விளக்கியாச்சு.

உரையாடல் முடிவுற்றவுடன் 'வெட்டவா, குத்தவா வெந்நித் தண்ணி ஊத்தவா?' என்று தாய்ச்சி கேட்க, மூன்றி லொன்றினைக் குழந்தைகள் சொல்ல வேண்டும். (கையால் வெட்டுவது போல நடித்தலும், குத்துவது போன்ற செய்கையை யும், கிள்ளுவதும் ஆகிய இம்மூன்றிலொன்றை) மேலே கைவைத்திருப்பவர், கையினை எடுத்துவிட, விளையாட்டு முன்போலத் தொடரும். எல்லோரும் கையினை எடுத்த பிறகு விளையாட்டு முடிவுற்றதாகக் கருதப்படும்.

விளையாட்டிலிடம்பெறும் பாடலின் தொடக்கத்தில் பயன் படுத்தப்படும் வரியினைக் கொண்டே விளையாட்டும் 'ஐயன் கொம்பு' என்று வழங்குவதாயிற்று.

125. வினாவிடைச் சங்கிலி

இது சிறு குழந்தைகளின் விளையாட்டாகும். ஒரு குழந்தை வினாக்கேட்க, இன்னொரு குழந்தை விடை கொடுக்கும்,

அவ்விடையினைக் கொண்டே இன்னொரு கேள்வியினை முதல் குழந்தை கேட்கும். இவ்வாறு வினாவும் விடையும் சங்கிலி போலத் தொடர்ந்து இறுதியில் அழகான சொல்லுடன் முடிவடையும். காட்டாக ஒரு வினாவிடைச் சங்கிலி கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது.

"நீ எங்கே போனாய்? — ஊருக்குப் போனேன்
என்ன ஊர்? — மயிலாப்பூர்
என்ன மயில்? — காட்டுமயில்
என்ன காடு? — ஆர்க்காடு
என்ன ஆறு? — பாலாறு
என்ன பால்? — கள்ளிப்பால்
என்ன கள்ளி? — இலைக்கள்ளி
என்ன இலை? — வாழை இலை
என்ன வாழை? — கற்பூர வாழை
என்ன கற்பூரம்? — ரசக் கற்பூரம்
என்ன ரசம்? — மிளகு ரசம்
என்ன மிளகு? — வால் மிளகு
என்ன வால்? — நாய் வால்
என்ன நாய்? — மரநாய்
என்ன மரம்? — பலாமரம்
என்ன பலா? — வேர்ப்பலா
என்ன வேர்? — வெட்டுவேர்
என்ன வெட்டி? — தாளிவெட்டி
என்ன தாளி? — விருந்தாளி
என்ன விருந்து? — மணவிருந்து
என்ன மணம்? — பூமணம்
என்ன பூ? — மாம்பூ
என்னமா? — அம்மா."[1]

குழந்தைகள் தம்மைச் சுற்றியுள்ள பொருள்களைப் பற்றி அறிந்து கொள்ளத் துடிக்கும். இவ்வுணர்ச்சி குழந்தைகளின் மனத்தில் தோன்றக் கூடிய இயற்கை உந்து உணர்ச்சியெனக் கூறலாம். ஆகவே, தம்மைச் சுற்றியுள்ள பொருள்களினைப் பற்றி விதவிதமான ஐயப்பாடுகள் குழந்தைகளுக்கு எழக் கூடும். அதன் தொடர்பாக வினாவும் பிறக்கும். திறனுள்ள குழந்தைகள் தங்களுக்குத் தெரிந்த விடைகளைக் கொடுக்கின்றன. ஆனால் அவ்விடைகள் முற்றும் பொருத்தமுள்ளவையாக இருக்க

1. கி. வா. ஜகந்நாதன், குழந்தை உலகம், ப. 62.

வேண்டுமென்ற கட்டாயமில்லை. சந்தவியல்புடன் இருந்தால் போதுமானதாகும். இவ்வடிப்படையில் இது வினாவிடைச் சங்கிலி விளையாட்டாக மாறியது எனலாம்.

தாவரங்களின் பெயர்களையும், விலங்குகளின் பெயர்களை யும், ஊர்களின் பெயர்களையும் பற்றி, குழந்தைகள் தெரிந்து கொள்வதற்கு இவ்விளையாட்டு காரணமாயிருக்கிறதெனலாம். பொதுவாகக் கூறப் புகுந்தால் குழந்தைகளின் அறிவுவளர்ச்சிக்கு இவ்விளையாட்டு பயன்உடையதாகலாம்.

126. சீப்பு விக்கிது

"சீப்பு விக்கிது! சித்தாடை விக்கிது!
எரிச்சங்குழல் தோப்பு விக்கிது
வள்ளி நடந்துவா! வரப்பிலே ஓடிவா!
காக்கறுத்தா! மூக்கறுத்தா!
குறத்திமகன் ஓடிப்போ!"[1]

'உத்தித் தாய்ச்சி' மேற்கண்ட பாட்டினைப் பாடிக் கொண்டேவர, இறுதிச் சொல்லான 'ஓடிப்போ' யார்மேல் முடிகிறதோ அவர் 'பழம்' இவ்வாறு திருப்பித் திருப்பிச் சொல்வதால் இறுதியில் ஒருவர் 'காயாக' வேண்டியிருக்கும்.

'காயானவர்' கடைக்குப் போய் அடையாளம் கொண்டுவர வேண்டும். காட்டாக, வெற்றிலைக் காம்பு அல்லது புகையிலைக் கட்டு போன்ற பொருள்களில் ஏதேனும் ஒன்றினைக் கொண்டு வந்து 'உத்தித் தாய்ச்சியிடம்' காட்டவேண்டும். இதற்குள் பழமேறியவர் மறைவான இடங்களில் சென்று ஒளிந்து விடுவார். அவர் ஒளிந்திருக்கும் இடத்தினைக் 'காயானவர்' கண்டறிய வேண்டும்.

இவ்விளையாட்டில் ஒளிந்திருப்பவரைத் தொட வேண்டு மென்ற அவசியமில்லை. பார்த்தாலே போதுமானது. விளை யாட்டின் தொடக்கத்தில் 'காயானவரைக்' கண்டுபிடிக்க வேண்டுமென்பதற்காகப் பாடல் பயன்படுத்தப்படுகிறது. அப் பாடலின் முதலடியினைக் கொண்டே விளையாட்டும் 'சீப்பு விக்கிது' என்ற பெயருடன் அழைக்கப்பெறுகிறது.

குழந்தைகள் விளையாடும் விளையாட்டாகையால் 'உத்தித் தாய்ச்சி' உடனிருந்து நிகழ்த்த வேண்டியிருக்கிறது.

---

1. செ. அன்னகாமு, ஏட்டில் எழுதாக் கவிதைகள், ப. 106.

விளையாட்டுக் கலைச்சொற்கள்*

அக்கக்கா கிளி செத்துப் போச்சு சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

அகவிளையாட்டு உள்ளிருந்து விளையாடும் விளையாட்டு

அச்சாப் பொங்கா பெண்கள் ஆட்டவகை

அச்சுப்பூட்டு விளையாட்டில் நான்கு புளிய முத்துக்களைக் குறிக்கும் சொல்.

அச்சுப் பூட்டு புளியமுத்தினைக் கொண்டு ஆடப்பெறும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை.

அசுரம் கொல்லேறு கோடல் முதலிய வீரச்செயல் புரிந்து மகட் கோடல்

அஞ்சல குஞ்சம் சிறுவர் குண்டு விளையாட்டு வகை

அடகு மகளிர் விளையாட்டுவகை

அடி° 1. கட்ட விளையாட்டில் வெற்றியினைக் குறிக்கும் சொல்

2. சூதாடுவோர் குழூஉக் குறியுளொன்று

அடிப்பான்° குண்டு விளையாட்டில் எறிவதற்குப் பயன் படுத்தப் படும் குண்டு

அடிபட்டவன்° தோற்றவன்

அடித்தல் விளையாடுதல்

அடிதவ்வுதல் அடிதாண்டி விளையாடுதல்

அடிபடுதல் 1. நீக்கப்படுதல்

2. தோற்றல்

அடிபந்து° எறிபந்து

அடிப்பாய்தல் தாவிக் குதித்தல்

---

*சொற்களஞ்சியத்திலிருந்து தொகுக்கப்பட்ட விளையாட்டுத் தொடர்பான சொற்கள் அகரவரிசைப்படுத்திக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. (°) இக் குறியிடப்பட்டவை மதுரை மாவட்டத்துக்கள ஆய்வில் சேகரிக்கப்பட்டவையாகும்.

அத்தளிபுத்தளி° குழந்தை விளையாட்டு வகை

அத்திரி அம்பு

அத்திரபரீட்சை அறுபத்து நாலு கலையுள் ஒன்றாகிய வில் வித்தை

அந்தக் கழுதை இந்தக் கழுதை° கழுதையினைப்போல உதைத்து விளையாடும்சிறுவர் விளையாட்டு வகை

அம்பால் விளையாட்டில் பிள்ளைகள் தடை நிகழ்த்தஉபயோகிக் குஞ்சொல்

அம்பு பாணம்

அம்புக்கட்டு அம்புகளின் கட்டியதொகுதி

அம்புக் குதை அம்பின் நுனி

அம்புக் குப்பி அம்பின் கொண்டை

அம்புத்தலை அம்பின் அடி

அம்மனை அம்மனை யாடுங் கருவி

அம்மனைப் பாட்டு அம்மானை யாட்டத்திற் பாடும் பாட்டு

அம்மானை 1. அம்மானையாட்டம்
2. அம்மானை யாடுங்கருவி
3. ஒருவகைப் பாடல்

அம்மானை வரி மகளிர் அம்மானையாடும் போது பாடும் பாட்டு

அரங்க பூசை பந்தய விளையாட்டின் தொடக்கத்தில் செய்யும் பூசை.

அரங்கு 1. சூதாடுமிடம்
2. சூதாடுவதற்கு வகுத்த தானம்

அரசு சதுரங்கத்தில் அரசன் கட்டப்படவிருத்தலைக் குறிக்கும் குறிப்புச் சொல்

அரசு சொல்லுதல் சதுரங்க விளையாட்டில் ராஜாவுக்குப் பகைக் காயை யெடுத்து வைத்து அரசென்று கூறுதல்.

அலவான் பல்லாங்குழியாட்டத்திற் கூடும் காய்கள்

அலுக்குதல்° குண்டு விளையாட்டில்ஒரு குண்டினை இன்னொரு குண்டு உரசுதல்

அலுங்கி° சுண்டு முத்து ஆட்டத்தில் சுண்டும் முத்து வேறொரு புளிய முத்தின் மேல் படுதல்

அலுங்குதல் சிறிது அசைதல்

அவர்கை° முதலில் ஆடும் தகுதியினைப் பெற்றவரை நோக்கி அவர்கை என்று சொல்வதால் அடுத்து ஆடும் தகுதியினைப் பெறுதல்

அழகுசெண்டேறுதல் விளையாட்டுக்காகச் சாரி வருதல்

அறிமடம் விளையாடும் பருவத்து நிகழும் அறியாமை

அறை சதுரங்க முதலியவற்றின் கட்டம்

அன்னவூசல் ஊஞ்சல் வகை

அனுக்குதல் கொக்கான் முதலிய விளையாட்டில் தொடக் கூடாததைத் தொடுதல்

அனுகரணம் ஒன் றன் செயல் போலச் செய்கை

அனுகாரம் ஒன்றைப் போலச் செய்கை

அனுங்குதல் கொக்கான் முதலிய விளையாட்டில் தொடக்கூடாததைத் தொடப்படுதல்

அஸ்திரம் அம்பு

அஸ்து விளையாட்டில் தடைக் குறிப்பு

அஸ்தூரி விளையாட்டில் தடைக் குறிப்பு

அஷ்டாபதம்° சதுரங்கம் போன் ற தொரு ஆட்டவகை

ஆச்சி பூச்சி விளையாட்டுவகை

ஆட்கால் சதுரங்கக் கட்டத்துள் காலாட் காயால் வெட்டக்கூடிய அறை

ஆட்டம் 1. விளையாட்டு
2. விளையாட்டில் தொடங்குமுறை
3. கூத்தாட்டு

ஆட்டமடித்தல் விளையாட்டில் வெல்லுதல்

ஆட்டமடித்தல் கிட்டிப்புள் விளையாட்டு

ஆட்டமெடுத்தல் விளையாட்டில் வெல்லுதல்

ஆட்டு விளையாட்டு

ஆட்டு பூட்டு சுற்றி விளையாடும் சிறுமியரின் விளையாட்டு

ஆட்டை விளையாட்டில் தொடங்குமுறை

ஆடல் விளையாட்டு

ஆடலிடம் அரங்கு

ஆடாது ஒழியும் ஆட்டம்° சடுகுடு ஆட்டவகை

ஆடிடம் விளையாடுமிடம்

ஆடும் ஓநாயும்° ஆடாகவும் ஓநாயாகவும் நடித்தாடும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

ஆடு° பதினைந்தாம் புலியில் ஆடாக இருப்பவர்

ஆடு புலி ஆட்டம்° பதினைந்தாம் புலி

ஆடுதல் விளையாடுதல்

ஆடுதன் விளையாட்டுச் சீட்டுச் சாதிகளுள் ஒன்று

ஆயம் 1. சூது கருவி
2. கவற்றிற்றாயம்
3. சூதாட்டம்

ஆயோ குறிஞ்சிநில மகளிர்பறவை யோட்டுதலைக் குறிப்பிக்கும் ஓசை

ஆனமானத்திரி° 1. சிறுவர் விளையாட்டுவகை
2. முறுக்கப்பட்ட சிறுதுணியிலான திரி

ஆனையடி சதுரங்க ஆட்டத்தில் யானை செல்லுங்கதி

ஆனையாடுதல் குழந்தைகள் உடம்பை ஆட்டுதல்

இகலாட்டம் போட்டி

இசலாட்டம் இகலாட்டம்

இடுக்குமரம்° திட்டி வாசலின் நடுவே வைக்கப்படும் மரம்

இடுப்பு° கால் தாண்டி விளையாட்டில் தலையினைத் தாழ்த்தி இடுப்பில் கை வைத்து நிற்கும் நிலை.

இம்பில் பண்டைக் காலத்து விளையாட்டு வகை

இம்மாம் பறவை° சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

இராசா மந்திரி ஒரு விளையாட்டு

இரட்டைக்காய்° தாய விளையாட்டில் ஒரு கட்டத்தில் இரண்டு காய்களைச் சேர்த்தல்

இரட்டைச்சில்லி° சில்லியாட்டவகை

இரட்டைக்காற்றாடி° காற்றாடியின் வகை

இரட்டை மாட்டுப் பந்தயம்° ஆடவர் பந்தய விளையாட்டு

இரண்டான்° சில்லியாட்ட அரங்கின் இரண்டாவது கட்டம்

இராட்டினஞ் சுற்றுதல் சுழல் தேரைச் சுற்றுதல்

இராட்டினம் ஏறிவிளையாடும் சுழல்தேர்

இராட்டின ஊஞ்சல் சுழலும் ஊசல்

இராட்டு இராட்டினம்

இராமம் போடுதல்° தாய விளையாட்டில் தோற்றவர் நெற்றியில் நாமக் கட்டியினால் போடும் செய்கை

இராஜா° இராஜாப் பாண்டியில் அரசராக இருப்பவர்

இராஜப் பாண்டி° பல்லாங்குழியாட்டவகை

இருகுழியாட்டம்° உருட்டுக் குண்டு

இருப்புச்சில் சிறுவர் விளைாட்டு வகை

இலக்கமடைத்தல் எப்படிக் கூட்டினும் மொத்த எண் ஒன்றே யாகும்படி எண்களைச் சதுரங்களில் அடைத்தல்

இலக்கு 1. குறிப்பொருள்
2. அடையாளம்

இலக்கு பார்த்தல் குறிபார்த்தல்

இலக்கு வைத்தல் குறிவைத்தல்

இலட்சியம் குறி

இலை கிள்ளல் மகளிர் விளையாட்டுக் கைத்தொழில்களுள் ஒன்று.

இளந்தாரிக்கல் தேகவலிமை சோதிக்கும் ஒருவகை உருண்டைக் கல்.

இளவட்டக்கல்° ஆடவரின் திறன் சோதிக்கும் விளையாட்டு

இளவட்டக்கல் இளந்தாரிக்கல்

இறுத்தல் அம்பு முதலியன தைத்தல்

இறுங்கு காக்காய்ச் சோளம்

இறங்குதல் கிளித்தட்டு ஆட்டத்தில் அரங்கத்தில் நுழைதல்

இறைத்தல் நீர்பாய்ச்சுதல்

ஈச்சுக் கொட்டுதல் சீழ்க்கை யடித்தல்

ஈசல் 1. ஈயல்

2. சீழ்க்கை

3. ஈசல் கொட்டுகிறான்

ஈசல் பிடித்தல்° ஈசல் பிடித்து விளையாடும் சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

ஈடாட்டம் போட்டி

ஈடாடுதல் போட்டி போடுதல்

ஈடுகொடுத்தல் போட்டி போடுதல்

ஈப்புலி நாய்ப்புலி விளையாட்டு

ஈயல் சிறகு முளைத்த கறையான்

ஈர் ஈர்க்கு

ஈரடிச்சான்பழம்° குண்டு விளையாட்டில் ஒரு தடவையில் இரண்டு குண்டுகளை அடித்தல்

ஈரம்பனை கூந்தற்பனை

ஈரி மகளிர் விளையாட்டிலொன்று

உக்கி 1. தோப்புக்கரணம்

2. தண்டனை வகை

உகலுதல் 1. தாவுதல்

உகளுதல் 1. தாவுதல்

2. ஓடித்திரிதல்

3. நழுவிவிழுதல்

உகளித்தல் குதித்தல்

உகைத்தல் செலுத்துதல்

உச்சரித்தல் இதழ் முதலியவற்றின் தொழில்களால் எழுத்துக்களைப் பிறப்பித்தல்

உச்சரிப்பு விளையாட்டு குழந்தைகளின் மொழிப் பயிற்சி விளையாட்டு

உச்சன் விளையாட்டில் குறிவைத்தெறியும் கல்விதை முதலியன வற்றுள் ஒன்று

உச்சாரணம் உச்சரிப்பு

உச்சாரனை உச்சரிப்பு

உச்சியாட்டம் விளையாட்டு வகை

உச்சுதல்⁰ அடித்தல்

உச்சுதல் இலக்கிற் காய் முதலியன எறிதல்

உச்சுக்காட்டுதல்⁰ நாயினை ஏவிவிடுதல்

உடு 1. நாணைக் கொள்ளுமிடம்
2. அம்பு
3. அம்புத்தலை

உடையடித்தல்⁰ காளையின் ஆண் தன்மையினை நீக்குதல்

உண்டாட்டம் விளையாட்டு

உண்டை ஆயமாடு கருவி

உத்தி விளையாட்டில் எதிர்ப்பக்கத்தில் ஒருவனுக்கு நிகரான துணைவன்

உத்திக்கோடு⁰ அஞ்சலகுஞ்ச ஆட்டத்தின் எல்லைக்கோடு

உத்தித்தாய்ச்சி⁰ விளையாட்டினை நடத்துபவன்

உத்திதார்⁰ உத்தி பிடிக்கும் முறையில் தலைவராக இருப்பவர்

உத்திபிடித்தல்⁰ விளையாட்டில் கட்சி பிரிக்கும் முறை

உதளிப்பனை கூந்தற்பனை

உதிய மரம்⁰ உரிமரத்திற்குப் பயன்படும் மரம்

உந்தி விளையாட்டு வகை

உந்தி பறத்தல் குழாங்கூடிய மகளிர் உந்தி விளையாட்டாடுதல்

உந்துதல் ஆயக்காய் முதலியன உருட்டுதல்

உப்பு மகளிர் விளையாட்டு வகை

உப்புக் கட்டுதல் 1. குழந்தையை முதுகில் தூக்கி விளையாடுதல்
2. பலீன் சடுகுடு விளையாட்டுக்குமணல் குவித்தல்

உப்புக்கோடு கிளித்தட்டு விளையாட்டு

உப்புச் சுமத்தல் 1. ஒருவகை விளையாட்டில் வென்றவனைத் தோற்றவன் முதுகிற் சுமக்கை
2. உப்புத் தூக்குகை

உப்புமண்⁰ கிளித்தட்டு விளையாட்டில் இறங்கும் கட்சியார் அரங்கத்திற்கு வெளியே சென்றதற் கடையாளமாய் எடுத்து வரும் மண்

உப்பு விளையாட்டு⁰ மணலை மறைவாகக் குவித்து, கண்டுபிடித்தாடும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

உப்பு வைத்தல்⁰ வெற்றியினைக் குறிக்க சிறு மணற் குவியலை வைத்தல்

உயிர் உயிர்⁰ சிறுவர் சிறுமியரின் உயிர் கொடுத்து என்ற விளையாட்டிலிடும் பெறும் சொல்

உயிர் எழுப்பி° சிறுவர் விளையாட்டு வகை

உயிரகொடுத்து° சிறுவர் விளையாட்டு

உயில் சிலம்பு° சிலம்பம்

உயிர்ச்சூது ஆடு கோழி முதலியவற்றைப் போர் பொருத்தி யாடுகை

உர்ர்ரி காட்டுதல்° சிறு துண்டினைக்காட்டி சல்லிமாட்டினைமுட்டு வதற்குப் பழக்குதல்

உரிப்பானை உடைத்தல்° ஆடவர் விழாக் காலத்து விளையாட்டு

உரிமரம் ஏறுதல்° பட்டை உரிக்கப்பட்ட மரத்தின் மேலேறும் ஆடவரின் விளையாட்டுவகை

உருட்டான்° தெல்லுக்காயினைக் கொண்டு உருட்டி விளையாடும் விளையாட்டு

உருட்டிப்போடுதல் பேச்சால் மருட்டி வெல்லுதல்

உருட்டுதல் வெல்லுதல்

உருட்டுக் குண்டு° குண்டு விளையாட்டு வகை

உருண்டை உண்டை

உருண்டை திரண்டை° பொருளினை ஒளித்து வைத்துக் கண்டு பிடித்து விளையாடும் சிறுவர் விளை யாட்டு வகை

உருளாயம் கவறாட்டத்தால் வரும் ஆதாயம்

உலக்கை° சில்லியாட்டத்தில் குவித்து வைத்த கையில் சில்லி யினை வைத்து நொண்டியடித்துச் செல்லும் முறை

உலோகிதம் சூதாட்டவகை

உக்கு கவறிட்டுருட்டும் உழக்கு

உழக்குருட்டுதல்° சூதாடுதல்

உள் வாடி வாசல்° வாடிவாசலின் நடுப்புறத்திலுள்ள களம். சல்லி மாடு அவிழ்த்து விடப்படும் இடம்

உரிப்பானை விளையாட்டு° ஆடவரின் விழாக்காலத்து விளை யாட்டு வகை

ஊசல் ஊஞ்சல்

ஊசாட்டம் ஊசலாட்டம்

ஊசாடுதல் ஊசலாடு

ஊஞ்சற்பாட்டு ஊஞ்சலாடும்போது பாடும் பாட்டு

ஊதுமுத்து° புளியமுத்துக்களைக் குவித்து வைத்து ஊதிவிளை யாடும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

ஊமாண்டி பூச்சாண்டி விளையாட்டுவகை

ஊமைக்கை° ஒற்றையா இரட்டையா விளையாட்டில் வெறும் கையினை வைக்கும் முறை

ஊமை விளையாட்டு பிள்ளை விளையாட்டு வகை

ஊளையிடுதல்° பேந்தா ஆட்டத்தில் ஒருவர் உருட்டிய குண்டினை இன்னொருவர் அடித்தல்

எச்சி ஓட்டு முறை° சிறு ஓட்டில் எச்சியினைத்தடவி எக்கட்சி யார் முதலில் ஆட வேண்டும் எனப் பார்க்கும் செய்கை

எட்டுக்கட்டத்தாயம்° மகளிர்தாய விளையாட்டு வகை

எண் விளையாட்டு° எண்ணினை மறைவாக எழுதிக் கண்டு பிடித்து விளையாடும் சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுவகை

எத்துமாங்கொட்டை° சில்லி

எதிர்க்கட்சி பிரதிபட்சம்

எதிர்ப்பாண்டி பல்லாங்குழியாட்ட வகை

எதிராளி° போட்டிபோடுபவன்

எதிரி° எதிராளி

எதிரிடை° போட்டி

எதிரிடை கட்டுதல்° போட்டி போடுதல்

எந்திரவூசல்° பிறரல்லாத நிலையிலும் தானேயாடும் பொறி யமைந்த ஊசல்

எய்தல் பாணம் பிரயோகித்தல்

எய்தல் சல்லிக்கட்டில் எருத்தை மடக்குவோன்

எருதுகட்டு சல்லிக்கட்டு

எல்கை எல்லை

எல்லைக்கல் எல்லையறிய நிறுத்துங்கல்

எலியும் பூனையும்° சிறுவர் சிறுமியர் விரட்டித் தொடும் விளை யாட்டுவகை

எற்று எற்றுகை

எறிகாய்விளையாட்டு° தெல்லுக்காயினைக் கொண்டு எறிந்து விளையாடும் விளையாட்டு

எறிதல் வீசியெறிதல்

எறி வீச்சு

எறிபந்து° பந்தினால் பிறரை எறிந்து விளையாடும் விளை யாட்டுவகை

எறியுங்கட்சியார்° பிள்ளையார் பந்தில் பந்தினை எறிபவர்

எறிவாற்பந்து பேய்ப்பந்து விளையாட்டு

எஸ்படா° கையிலுள்ள வாளினால் காளையினை வெட்டும் வீரர்

ஏராப்ளேனன் காற்றாடி° காற்றாடியின் வகை

ஏற்றம்போடுதல் தோப்புக்கரணம் போடுதல்

ஏறிடுதல் நாணேற்றுதல்

ஏறுகோடல் ஏறுகோள்

ஏறுகோள் ஆயர் குலவழக்கின்படி ஒரு பெண்ணை வரைந்து கொள்ளுவதற்காக ஏறுதழுவுகை

ஏறுண்ணுதல் அம்பு முதலியன தைக்கப்படுதல்

ஏறுதழுவுதல் ஆயர்குலக் காளையர் மணமுடிக்கும் பொருட்டு இடபத்தைத் தழுவிப் பிடித்தல்

ஏறுவிடுதல் ஆயர் தம் மகளை மணம்புரியத் தக்கோர் தழுவிப் பிடிக்கும் பொருட்டு எருதுவிடுதல்

ஐந்தாங்கல் ஒருவகை விளையாட்டு

ஐந்துபத்து° எண்ணடிப்படைப்படையில் அமைந்த சிறுவர் விளையாட்டு

ஐயவி அம்புகளின் கட்டு

ஐயன் கொம்பு குழந்தை விளையாட்டுவகை

ஓட்டமொட்டுதல் பந்தயம் போடுதல்

ஓட்டிடுதல் பந்தயம்போடுதல்

ஓட்டுதல் 1. பந்தயம் வைத்தல்
2. பதுங்கி நிற்றல்

ஓண்டிப்புலி° புலிவேடத்தில் எதிராளியாக இருப்பவர்

ஓண்ணான்° சில்லியாட்ட அரங்கின்முதல்கட்டம்

ஓண்ணான் இரண்டான்° சில்லி

ஓண்ணாங்கிளி இரண்டாங்கிளி° சிறுமியரின் விளையாட்டு வகை

ஓழுங்குமுறை ஆட்டம்° வரையறைகள் உள்ள விளையாட்டு

ஓற்றைக்காற்றாடி° காற்றாடியின் வகை

ஓற்றையா இரட்டையா° புளியமுத்தினைக்கொண்டுஆடப்பெறும் ஆட்டவகை

ஓற்றைக் குழியாட்டம்° குண்டுவிளையாட்டு

ஓற்றைச்சில்லி° சில்லியாட்டவகை

ஓறுக்கம் சாவடி

ஒருகைபார்த்தல் வெல்ல முயலுதல்

ஒருகையாயிருத்தல் எதிர்க்கட்சிக்கு விரோதமாக ஒற்றுமையாயிருத்தல்

ஒரு கை விளையாடுதல் எல்லாருக்கும் ஒருமுறை வர ஆடுதல்

ஒளித்து விளையாடுதல் கண்பொத்தி விளையாட்டு

ஒற்றை ஒற்றைப்பட்ட எண்

ஒற்றையிரட்டை பிடிக்கை ஒருவகை விளையாட்டு

ஓட்டம்° ஆடவர் விளையாட்டு வகை

ஓட்டம் ஓடுகை

ஓட்டம்பிடித்தல் தப்பியோடுதல்

ஓட்டப்பந்து ஒருவகை விளையாட்டு

ஓடுகுஞ்சு^{0} சிறுவர் விளையாட்டு வகை

ஓடுசிக்கு^{0} கபடி விளையாட்டிலுள்ளதைப் போன்று மூச்சடக்கும் இயல்புள்ள சிறுவர் விளையாட்டுவகை

ஓரெலி யீரெலி பரவர் விளையாட்டுவகை

ஓரை 1. மாதர் கூட்டம்
2. மகளிர் விளையாட்டு
3. மகளிர் விளையாடுங்களம்
4. குரவை

ஓரைப்பாவை மகளிர் விளையாட்டுப்பாவை

ஓரையயர்தல் ஓரைப்பாவையை வைத்து மகளிர் விளையாடுதல்

ஓலை பனை தென்னை முதலியவற்றினோலை

ஔட்டு சீட்டுவிளையாட்டுவகை

கங்கு பத்திரம் அம்பு

கங்கை மாத்திரர் சிறுவர் விளையாட்டில் வழங்கிய பெயர்

கச்சற் கொடி கழற்சி

கச்தரம் கழற்சி வகை

கசரத்து தேகப் பயிற்சி

கஞ்சி காய்ச்சுதல்^{0} பல்லாங் குழியாட்டத்தில் தோற்றவர்க்காக ஆடும் ஆட்டவகை

கட்சி விவாதப்பட்ட பிரிவு

கட்சிக்காரன் விவாதப்பட்ட பிரிவான்

கட்சி கட்டுதல் ஒன்றன் பொருட்டு முரணி நிற்றல்

கட்சி பிரித்தல்^{0} குழுவிளையாட்டில் இரண்டு கட்சியாகப் பிரிதல்

கட்டம்^{0} ஆடவர் விளையாட்டுவகை

கட்டம் கவறாட்டத்திற்கு வரைந்துள்ள அறைகள்

கட்டுதல்^{0} 1. ஆடு கருவியினைப் போடுதல்
2. கிளித்தட்டு விளையாட்டில் இறங்கும்கட்சியாரைத் தடுத்தல்

கட்டுக்கட்டுதல்^{0} பல்லாங்குழியில் கட்டுப் பாண்டியிலிடம் பெறும் ஆட்டவகை

கட்டுப்பாண்டி^{0} பல்லாங்குழியாட்டவகை

கட்டான் கோடிட்டமைத்த அறைகட்குள் காய் வைத்தாடும் ஒருவகை விளையாட்டு

கட்டை கழற்சிக்காய் ஆட்டத்தின் முதற்றொகை

கட்டைக் கொக்கான் மகளிர் விளையாட்டு வகை

கட்டை வைக்கை கொக்கான் விளையாட்டு

கடையாட்டம் கடைசி விளையாட்டு

கண்கட்டி ஒருவகை விளையாட்டு

கண் கட்டி விளையாடுதல்° கண்ணினைச் சிறு துணியினால் கட்டிவிளையாடும் சிறுமியர் ஆட்ட வகை

கண்கட்டு கண்ணைப் பொத்துகை

கண்டு பிடித்தல்° ஒருவர் ஒளிய கண்டுபிடித்தல், பலர் ஒளிய கண்டு பிடித்தல், ஒருபொருளை ஒளியவைத்து கண்டு பிடித்தல்

கண்டொளித்தல் ஒளித்து விளையாடுதல்

கண்ணாம் பூச்சி° கண்கட்டியாடும் பிள்ளை விளையாட்டுவகை

கண்ணாம்பூச்சியாடுதல் கண்கட்டி ஓடிவிளையாடுதல்

கண்ணாம் பொத்தி கண்ணாம் பூச்சி

கண்ணாமூச்சி சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு

கண்ணாமூய்ச்சி கண்ணாம்பூச்சி

கண்பொத்துதல் கண்ணை மூடி விளையாடுதல்

கணை அம்பு, அம்பினலகு

கணைக் கட்டு அம்புக் கட்டு

கத்திகட்டிச் சேவல் கால்களிற் கத்திகட்டிச் சண்டைக்கு விடப் படுஞ் சேவல்

கதலி பறக்கவிடுங் காற்றாடி

கதிரம் அம்பி

கதை சொல்லுதல் சிறுகுழந்தை சிரித்து விளையாடுதல்

கந்திரமுட்டி நேரே அம்பெய்தற்கு விற்பிடிக்கை

கந்துக வரி மகளிர் பந்தாடும்போது பாடும் பாடல்

கப்பறை தாயவிளையாட்டில் ஒரு கணக்கு

கம்பு கழி

கம்பு விளையாட்டு° சிலம்பம்

கயிற்றுக் கோலாட்டம் பின்னர் கோலாட்ட விளையாட்டு

கயிறுருவி விடுதல் எருது முதலியவற்றை வெளியேறும்படி அவிழ்த்து விடுதல்

கர்லாக்கட்டை தேகப் பயிற்சிக்காகச் சுழற்றுந் திரண்டுகனத்த மரக்கட்டை

கரகரவண்டி° சுற்றிவிளையாடும் சிறுமியர் ஆட்டவகை

கரடிக் கூடம் மல் சிலம்பம் முதலியன பயிலுஞ் சாலை

கரடிவித்தை சிலம்பவித்தை

கரண்டை° கால் தாண்டி விளையாட்டில் கரண்டைக்காலினைப் பிடித்துக் குனிந்து நிற்கும் நிலை

கரணம்° தலை கீழாகப் பாய்கை

கரணம் போடுதல் தலை கீழாகப் பாய்தல்

கரந்தைத் திணை பகைவர் கவர்ந்த நிரையை மீட்டலைக் கூறும் புறத்திணை

கரந்தையர் பகைவர் கவர்ந்த நிரையை மீட்டும் மறவர்

கருடி சிலம்பம்

கருடி வித்தை சிலம்பம்

கருப்பணசாமி^{0} வேட்டைத் தெய்வம்

கருலொக்கு^{0} குண்டு விளையாட்டில் பழம் பித்து அடித்த பின் குழிபோடுதல்

கரைச்சான்^{0} இளங்கன்று

கரையேற்றுதல்^{0} வட்டத்திற்குள்ளிருக்கும் பம்பரத்தினை வெளியேற்றுதல்

கல்லாங்காசு சிறுவர் விளையாட்டில் உபயோகிக்கும் வட்டமான ஓடு.

கல்லா மண்ணா^{0} சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுவகை

கல்லுக்குச்சி^{0} சிறுவர் குச்சியினை வைத்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை.

கல்லுக் கொடுத்தான் கல்லேவா* சிறுவர் விளையாட்டுவகை.

கல்லு வைத்தல் நெற்றியிற் கல்லை வைத்துத் தண்டித்தல்

கல்லெடுத்தல்^{0} பல கற்களை ஒரு இடத்திற்கு கொண்டுவரும் விளையாட்டு வகை.

கல்யாணம் முடிந்தது^{0} குதிரைக்கல்லில் சுமந்து வருதலில் மூன்றாவது முறை

கலவாங்கட்டி^{0} உடைந்த ஓடு

கலி^{0} வடவர் சூது விளையாட்டில் தோல்வியினைக் குறிக்கும் சொல்.

கவட்டை^{0} கிளிகடி கருவி

கவடி ஒருவகை விளையாட்டு

கவண் கல்லெறியுங் கருவி

கவண்கல் கவணில் வைத்து எறியுங் கல்

கவண்டி கவண்

கவண்டு கவண்

கவறாடல் சூதாடுகை

கவறு சூதாடுகருவி

கவறுருட்டுதல் சூதாடுதல்

கவாங்கல் கவண்கல்

கவாத்து போர் வீரர் புரியும் தேகப்பயிற்சி

கவானக்கவுட்டி கிட்டிப்புள்ளு விளையாட்டில் சயித்தவன் துடைகளின் வழியாய் எறியும் புள்ளைத் தோற்றவன் எறிந்த இடத்திற்கு ஒரே மூச்சில் எடுத்து வரும் தண்டனை

கவுடி கவடி
கழகம் சூது
கழகு கழகம்
கழங்கம் சூதாடு கருவி
கழங்காடல் பெண்கள் ஆடும் கழற்சிக்காயாட்டம்
கழங்கு 1. கழற்சிக்காய் 2. கழற்சி விளையாட்டு 3. சூது
கழங்குப்பருவம் பெண்பாற் பிள்ளைத் தமிழ்க்குரிய பருவங்களுள் கழற்சிக்காய் கொண்டு ஆடுவதை வருணித்துக் கூறும் பருவம்
கழல் 1. கழற்சி 2. காற்றாடி
கழற்காய் கழற்சிக்காய்
கழற்கொடி கழற்சி
கழற்சி கழற்சிக்காய்
கழற்சிக்கொட்டை கழற்சி
கழி கோல்
கழுதையாட்டம் தழைவாரி
கழை மூங்கில்
கள்ளக்கவறு கள்ளச் சூது கருவி
கள்ளச்சாதி தமிழ் நாட்டின் தென்பகுதிகளில் வசிக்கும் ஒரு சாதி
கள்ளநாடு பாண்டி நாட்டில் கள்ளச்சாதியார் வசிக்கும் பிரதேசம்
கள்ளர்பற்று கள்ளர் வசிக்கும் ஊர்
கள்ளன் போலீஸ்° சிறுவர் நடித்தாடும் விளையாட்டுவகை
கள்ளவுப்பு பரவர் ஆடும் விளையாட்டு வகை
கள்ளன்° கள்ளன் போலீஸ் விளையாட்டில் திருடனாக நடிப்பவர்
கள்ளன் 1. திருடன் 2. கள்ளச்சாதி 3. கள்ளச்சி
களம் இடம்
களரி வில், மல், நாடகம், கல்வி, முதலியன பயிலும் அரங்கு
களியல்° சிறு கம்பினைக்கொண்டு ஆடப்பெறும் விழாக் காலத்து ஆட்டவகை
களை பயிர் வளர்த்தற்கு தடையாக முளைக்கும் பூடு
களைக்கொட்டு களை பறிக்குங் கருவி
களைப்புல் பயிருக்கு களையாக முளைக்கும் புல்
களைப்பறித்தல் களை பிடுங்குதல்
கறங்கு காற்றாடி
கறங்கோலை ஓலைக் காற்றாடி
கன்னியூஞ்சல் விவாகச் சடங்கின் தொடக்கத்தில் மணமக்கள் ஆடும் ஊஞ்சலாட்டம்
கன்னிவேட்டை முதல்வேட்டை
கன்னூஞ்சல் கன்னியூஞ்சல்
கட்சிகன்னை

கன்னைக் கொற்றி இருகட்சிக்கும் உதவி செய்வோன்

கன்னைப் பிடித்தல் விளையாட்டில் இருகட்சி வகுத்தல்

கன்னை மாறுதல் விளையாட்டில் பக்கமாறி ஆடுதல்

கன்று^{0} பல்லாங் குழியாட்டத்தில் கிடைக்கும் நான்கு கற்களைக் குறிக்கும் சொல்

கஜவேட்டை யானை வேட்டை

கஸரத்து தேகப்பயிற்சி

காக்காய் காகம்

காக்காக் கம்பு^{0} சிறுவர் விளையாட்டு வகை

காக்காக் குஞ்சு^{0} சிறுவர் மரத்திலேறி விளையாடும் விளையாட்டு வகை

காக்காய்ச் சோளம் கருஞ்சோளம்

காசி காசு

காசிக்குழி^{0} பல்லாங்குழியாட்டத்திலிடம் பெறும் குழி.

காசிக்குப்போதல்^{0} மாது மாது போன்ற விளையாட்டில் தோற்ற வரை தண்டனைக்குள்ளாக்கும் முறை

காசிப்பாண்டி பல்லாங் குழியாட்ட வகை

காசு சூதாடுங்கருவி

காசுக்குழி^{0} காசிப்பாண்டியிலிடம் பெறும் குழி

காசு பல்லாங்குழியாட்டத்திற் காய்கள் சேர்தற்குரிய நடுக் குழிகள்

காசு கட்டுதல் 1. காசால் விளையாடுதல்
2. பணம் வைத்து சூதாடுதல்

காட்டுவான்^{0} மகளிர் தட்டாங்கல் ஆடும் முறையில் இடம் பெறும் வகை

காணாக்கோல் தெரியாது வந்து தைக்கும் அம்பு

காது கவண்கல் வைக்குமிடம்

காய்^{0} 1. ஆட்டத்தில் நகர்த்தப்படும் கல்
2. மகளிர் தட்டாங்கல்ஆட்டவகையில் இரண்டு கல்களை எடுக்கும் முறை

காய் ஆடுதற்குரிய காய்

காயடித்தல்^{0} விதையடித்தல்

காயா? பழமா?^{0} சிறுவரின் நீர் விளையாட்டு

காயா? பழமா?^{0} பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் முறை

கார்த்திகைக் கொள்ளி கார்த்திகைத் திருநாளில் அறை பொறி தட்டி விளையாடுதற்குரிய அகத்திக் கொள்ளி

கால்தாண்டி^{0} உயரத்தாண்டி விளையாடும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

கால்தூக்குகிற கணக்குப்பிள்ளை⁰ சிறுவர் ஒருவரை ஒருவர் சுமந்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை

கால் நகம்⁰ கால்தாண்டி விளையாட்டில் கால் நகத்தினைப் பிடித்து குனிந்து நிற்கும் முறை

கால்வாரி செருக்கடிக்கும்⁰ திமிராக வளர்ந்த காளையின் செய்கை

காலிப்பட்டச்சில்லி⁰ சதுரச்சில்லி

காலிப்பட்டம்⁰ வாலில்லாப்பட்டம்

காலூறுதல் ஓடியாடப் பிள்ளைகள் இச்சித்தல்

காவற் சோலை அரசர் விளையாடற்குரிய உத்தியானவனம்

காவேட்டைக்காரன் ஊராளிச் சாதியில் வேட்டைக்காரர் தலைவன்

காளையங்கம் போர்

காற்றாடி சுழல் கறங்கு, காற்றாடிப்பட்டம்

காற்றாடிப்பட்டம்⁰ காற்றில் பறக்கவிடும் பட்டம்

காற்றுக்காலம் ஆடிமாதத்திற் போலப் பெருங்காற்று வீசுங்காலம்

கிச்சுக்கிச்சுத்தம்பலம் கீச்சுக்கீச்சுத்தாம்பாளம்

கிச்சுகிச்சு மூட்டுதல் கூச்சமுண்டாகும்படி பிறர் அவயங்களைத் தொடுதல்

கிசுகிசுத்தான் வாலுள்ள காற்றாடி

கிசேபி⁰ இரு குழியாட்டம்

கிட்டி பிள்ளைகளின் விளையாட்டுக் கருவிகளுள் ஒன்று

கிட்டிப்பந்து சிறுவர் ஆடும் பந்து விளையாட்டு வகை

கிட்டிப்புள் 1. ஒரு விளையாட்டுக்கருவி
2. கிட்டிப்புள்ளால் ஆடும் விளையாட்டு

கிட்டுப்புள்ளி⁰ கிட்டிப்புள்

கிட்டியடித்தல் கிட்டி விளையாடுதல்

கிந்தி நடத்தல் நொண்டி நடத்தல்

கிந்தியடித்தல் பிள்ளைகள் நொண்டியடித்து ஒருவரையொருவர் பிடிக்கும் ஒருவகை விளையாட்டு

கிந்துதல்⁰ நொண்டி விளையாடுதல்

கியாக்கியாக் குருவி⁰ சிறுவர் விளையாட்டு வகை

கிரீடாபாவதம் விளையாடுதற்கு அமைக்கப்பெற்ற சொல்

கிரீடித்தல் 1. குன்று, 2. விளையாடுதல்

கிருதம்⁰ வடவர் சூது விளையாட்டில் நான்கினைக் குறிக்கும் சொல்

கில்லாப்பிறண்டி குழந்தை விளையாட்டு

கில்லித்தாண்டு⁰ கிட்டிப்புள்

கில்லி கிட்டிப்புள்

கிலுக்கு படிக்கும் சிறுபிள்ளைகள் நவராத்திரி காலத்திற் கையிற் கொள்ளும் ஒருவகை கிலுகிலுப்பை

கிலுக்குந்தடி படிக்கும் சிறுபிள்ளைகள் நவராத்திரி காலத்திற் கையிற் கொள்ளும் ஒருவகை கிலுகிலுப்பை

கிலுகிலி பிள்ளைகளாட்டுங் கிலுகிலுப்பை

கிலுகிலுப்பை ஒலி செய்யும் ஒரு விளையாட்டுக்கருவி

கிலுகிலுப்பைக்குட்டான் பிள்ளைகளின் விளையாட்டு கருவி வகை

கிழவி விளையாட்டு⁰ சிறுமியர் நடித்தாடும் விளையாட்டு

கிழித்தல் கோடு வரைதல்

கிழி வெள்ளி பெறுவோர்க்குப் பரிசாக சீலையில் முடித்த நிதிப் பொதி

கிழிக்கட்டு துணியிற் கட்டிய நிதி முதலியன

கிழிக்கட்டுதல் கிழியில் முடித்த பந்தயப் பொருளை பலருங் காணும்படி தூக்கிக்கட்டுதல்

கிள்ளாப்பிறாண்டு பிள்ளைகளின் விளையாட்டு வகை

கிளி கிளித்தட்டு விளையாட்டில் தன் சதுரக் கோட்டெல்லையைச் சுற்றிக்கொண்டு மறிக்கப்பட்ட ஆட்டக்காரரைத் தொட முயல்பவன்

கிளிகடி கருவி கிளி யோட்டுங் கருவி

கிளிகடி கோல் கிளி யோட்டுங் கருவியொன்று

கிளித்தட்டு⁰ நிலத்திற் சதுரக்கோடு கீறி ஆடும் ஒருவகை விளையாட்டு

கிளியந்தட்டு கிளித்தட்டு

கீச்சுக்கீச்சுத்தம்பலம் கீச்சுக்கீச்சுத்தாம்பாளம்

கீச்சுக்கீச்சுத்தாம்பாளம் குழந்தைகளாடும் ஒருவகை விளையாட்டு

கீத்தி⁰ கீழ்ப்புறமுள்ள குண்டு

கீந்துதல்⁰ சிறுகம்பினை நீளக்கம்பினால் தள்ளுதல்

கீந்துகிட்டி⁰ கிட்டிப்புள் விளையாட்டு வகை

கீர்⁰ லாக்

கீழ்க்கவடி விளையாட்டு வகை

கீறு⁰ லாக்

கீறுதல் கிழித்தல்

குச்சு விளையாட்டு⁰ சிறு குச்சிகளைக் கொண்டு ஆடப்பெறும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

குஞ்சு பறவைக்குஞ்சு

குஞ்சு பொரித்தல் முட்டையினின்று குஞ்சினை வெளிவிடுதல்

குட்சி உருட்டியாடுங் கருவியில் விழும் ஒற்றைத்தாயம்

குட்டி பல்லாங்குழி முதலிய விளையாட்டில் அதிகமாகக் கூடுங் காய்

குட்டிக்கரணம் தலைகீழாக மறிந்து விழும் ஒரு வித்தை

குட்டிக் கொக்கான் சிறு கற்களைக் கொண்டு ஆடும் விளையாட்டு வகை.

குட்டிபடல் விளையாட்டில் தவறியடிக்கை

குட்டி வைத்தல் விளையாட்டில் தவறான காயை அடித்தல்

குட்டி வைத்தல் சூதிற் பந்தயமிழத்தல்

குட்டுதல் கைமுட்டியால் தலையில் அடித்தல்

குட்டு கை முட்டியால் தலையில் இடிக்கை

குட்டேறு சிறியகாளை

குடங்கை உள்ளங்கை

குடம் வைத்தல் முட்டியான கைகளை ஒன்றன் மேலொன்று வைத்து தயிர்க்குடம், பாற்குடம் என்று கூவித் தட்டி ஆடும் பிள்ளை விளையாட்டு

குடுவை இரண்டு அல்லது மூன்று ஜாக்கி பெற்றுள்ள ஓர் ஆட்டக்காரர் தான் கேள்வி கேளாமலிருந்து கேட்டவற்கு உதவி புரிந்து விளையாடும் ஒருவகை சீட்டாட்டம்

குடையா? பூவா? சில்லியாட்டத்தில் நின்று கொண்டும், உட்கார்ந்து கொண்டும் சில்லியினைத் தூக்கியெறியும் முறை

குண்டடித்தல் கோலி இரும்புக்குண்டு முதலியவற்றால் விளையாடுதல்

குண்டு கோலி விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும் ஆடு கருவி

குண்டு பந்து போல் உருண்டு கனப்பது

குணட்டுதல் குதித்து விளையாடுதல்

குணத்தொனி வில்லின் நாணோசை

குத்தம் எருது

குத்துதல் 1. கொம்பினால் முட்டுதல்

2. செங்கல் முதலியவற்றை செங்குத்தாக வைத்தல்

குத்துக்கரணம் குட்டிக்கரணம்

குத்துக்கல் செங்குத்தாக வைத்துத் தட்டும் செங்கல்

குத்துப் பம்பரம்[0] பம்பரத்தின் விளையாட்டின் வகை

குத்துப்புள் கிட்டிப்புள் செங்குத்தாய் விழும் இடம்

குத்து விளையாட்டு[0] விரித்து வைத்துள்ள கையினில் குத்தி விளையாடும் சிறுவர் விளையாட்டு

குதிரைக்கல்லு[0] குதிரையினைப் போல ஒருவர் குனிய ஏறி விளையாடும் சிறுவர் விளையாட்டு

குதிரைப் பந்தயம் குதிரைகளை ஓட விடும் பந்தயம்

குதிரை மரம் தேகப்பயிற்சிக்குரிய தாண்டு மரம்
குதிரையடி சதுரங்க விளையாட்டில் குதிரையின் கதி
குதிரையேறுதல் சிறுவர்கள் பச்சைக் குதிரை விளையாடுதல்
குதிரைவிடுதல் குதிரைப் பந்தயம் விடுதல்
குதை 1. விற்குதை
2. அம்பினடி
குதைத்தல் விற்குதையில் நாணைப் பூட்டுதல்
குந்தாங் குச்சி நொண்யடித்தாடும் விளையாட்டு
குந்தாடுதல் நொண்டிக் கொண்டு விளையாடுதல்
குந்துதல் நொண்டி நடத்தல்
குந்து நொண்டுகை
குந்துப்பு ஒற்றைக் காலால் நடந்தாடும் சிறுவர் விளையாட்டு
குப்பல் விளையாட்டு பிள்ளைகளின் விளையாட்டு வகை
கும்மட்டி குதிர்கை
கும்மலித்தல் விளையாடுதல்
கும்மாளங் கொட்டுதல் குதித்து விளையாடுதல்
கும்மாளம் குதித்து விளையாடுகை
கும்மி வட்டமாக நின்று விளையாடும் ஆட்டவகை
கும்மி° மகளிர் கைகொட்டிப் பாடியாடும் விளையாட்டு
கும்மியடித்தல் பாடிக் கொண்டு கைகொட்டியாடுதல் .
குமண்டையிடுதல் மகிழ்ச்சியாற் குதித்தல்
குரங்காட்டம்° மகளிர் தாய விளையாட்டு வகை
குரங்கு° குரங்கு விளையாட்டு வகையில் பட்டவரின் பெயர்
குரங்கு விளையாட்டு° சிறுவர் சிறுமியர் ஓடிப்பிடித்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை
குரங்குப்பிடி விடாப்பிடி
குரவை 1. முல்லை அல்லது குறிஞ்சி நில மகளிர் தம்முள் கை கோர்த்தாடும் கூத்து வகை
2. மகளிர் விசேடகாலங்களில் நாவால் குழறி இடும் மகிழ்ச்சியொலி
குரவையிடுதல் நாவாற் குழறி மகிழ்ச்சியொலி செய்தல்
குலப்பகை பூனை யெலிகளுக்கு உள்ளது போன்ற இயற்கை விரோதம்
குலவை விசேட காலங்களில் மகளிற் நாவாற் குழறியிடும் மகிழ்ச்சியொலி
குலால் ஹோலிப் பண்டிகையில் உபயோகிக்கும் ஒரு வகை செந்நிறப்பொடி
குலை வில்லின் குதை
குலை குலையாய் முந்திரிக்காய் சிறுவர் சிறுமியர் இரவு நேரத்து விளையாட்டு வகை

குலை வட்டம் அம்புக்குதை
குடிகுதல் கொஞ்சி விளையாடுதல்
குழமணம் பாவைக்குச் செய்யும் கலியாணம்
குழமணன் மரப்பாவை
குழிக்கிட்டி⁰ கிட்டி விளையாட்டு வகை
குழிக்குண்டு⁰ குண்டு விளையாட்டு
குழிங்கை உள்ளங்கை
குழுவாக இயங்கும் விளையாட்டுகள்⁰ இருவர்க்கு மேல் கலந்து கொள்ளும் விளையாட்டு
குழிவிழுந்தான் பழம்⁰ குண்டு விளையாட்டில் அடிக்கப்பட்ட குண்டு குழியில் விழுதல்
குறித்தல் தைத்தல்
குளிர் கிளிகடி. கருவி, கவண்
குளித்தல் இலக்கு வைத்தல்
குறி இலக்கு
குறிப்பு இலக்கு
குறிபார்த்தல் இலக்குப் பார்த்தல்
குறி பிழைத்தல் இலக்குத் தவறுதல்
குன்று கூப்பிடுதல் குன்றானது எதிரொலி செய்யுமாறு கூவி விளையாடுதல்
குனி வில்
கூடு பறவை முதலியவற்றின் கூடு
கூண்டு கூடு
கூந்தல் கூந்தற்பனை
கூழ்க்காய்ச்சுதல்⁰ பல்லாங்குழியிலிடம் பெறும் கஞ்சி காய்ச்சும் முறை
கூழாங்கல்⁰ தட்டாங்கல் ஆட்டத்தில் பயன்படும் கல்வகை
கெச்சக்காய் கழறச்சிக்காய்
கெசம் யானை (சதுவர்கம்)
கெடவரல் 1. மகளிர் விளையாட்டு
2. மகளிர் கூட்டம்
கெண்டை கணைக்கால்
கெண்டைக்கால் கெண்டை
கெத்துதல் கிட்டிப்புள்ளை எற்றி விடுதல்
கெந்துதல் 1. தத்துதல்
2. கிட்டிப் புள்ளடித்தல்
கெந்து 1. ஒற்றைக் காலாற் கெந்தியாடும் பிள்ளை விளையாட்டு
2. கிட்டிப்புள் விளையாட்டு
கெலித்தல் வெல்லுதல்
கெலிப்பு வெற்றி, மகிழ்ச்சி

கேலி விளையாட்டுப் பேச்சு

கேள்வியாட்டம் சீட்டாட்ட வகை

கேளி மகளிர் விளையாட்டு

கைத்தல் செலுத்துதல்

கை கட்சி

கைகட்டுதல்^{0} கால்தாண்டி விளையாட்டில் தலையினைத் தாழ்த்தி கைகளை கட்டி நிற்கும் நிலை

கைக்குத்து கை முட்டியால் தாக்குகை

கை கோர்த்தல் கைபிணைதல்

கைச்சரசம் சரச விளையாட்டு

கைச்சில்லி^{0} சில்லியாட்ட வகை

கைத் தேங்காய் வருஷப் பிறப்பன்று தேங்காயை உருட்டியாடும் விளையாட்டு வகை

கைமாறுதல் கட்சி மாறுதல்

கைமுறை^{0} விளையாட்டு முதலியவற்றில் மாறி மாறி வரும் முறை

கையா? கையா?^{0} சில்லியாட்டத்தில் புறங்கையிலும் உள்ளங்கையிலும் சில்லி வைத்துச் செல்லும் முறை

கையிறக்கம் சீட்டு விளையாட்டில் முதலில் சீட்டை இறக்குகை

கையினை இழுக்கும் முறை^{0} பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுக்கும்முறை

கைவரிசை சீட்டாட்டத்தில் முதலில் சீட்டை இறக்கும் உரிமை

கைவிளி கையால் உதட்டை மடித்து ஊதியெழுப்பும் சீழ்க்கையொலி

கொக்கரை வில்

கொக்கான் ஏழு கூழாங்கற்களை கொண்டு ஆடும் மகளிர் விளையாட்டு வகை

கொக்கு^{0} சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

கொட்டியாசாமி கரடிக் கூட்டத்தில் பயின்ற பயில்வான்

கொட்டில் வில்வித்தை பயிற்றும் கூடம்

கொட்டுதல் அடித்தல்

கொட்டு அடி

கொட்டைகட்டுதல் 1. இலுப்பைக்காய் வைத்து சூதாடுதல்
2. நாய்ப் புலியென்னும் ஆட்டத்திற் புலியைக் கட்டுதல்

கொடி காற்றாடி

கொடியிறக்குதல் காற்றாடி இறக்குதல்

கொடி வலித்தல் காற்றாடி கயிற்றை இழுத்தல்

...டுக்கு^{0} சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

கொடுமரம் வில்

கொண்டல் மகளிர் விளையாட்டு வகை

கொத்தொலக்கை⁰ மகளிர் தட்டாங்கல் ஆட்டமுறை

கொந்துதல் மகளிர் ஆட்டத்தில் மேலெறிந்த காய் விழுவதற்குள் தரையிலுள்ள காய்களை எடுத்தல்

கொந்து ஒற்றைக் காலாற் குதித்தாடும் விளையாட்டு வகை

கொப்பி கும்மியாட்டம்

கொப்பி கொட்டுதல் கும்மியடித்தல்

கொப்பிப் பொங்கல் குப்பிப் பொங்கல்

கொம்பரை சொம்பரை⁰ சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

கொம்பேறுதல்⁰ தஞ்சாவூர்க்கட்டத்தின் இறுதியில் காய் செல்லும் வழி

கொம்மி கும்மி

கொரவகை குரவை

கொழுத்தாடு பிடிக்கை நரி ஆட்டு மந்தையிற் புகுந்து பிடிப்பது போலும் விளையாட்டு

கொளையமைத்தல் வில்லை நாணேற்றிடுங்கல்

கோ கம்பு

கோட்டான் கோட்டான்⁰ சிறுவர் சிறுமியர் இழுத்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை

கோட்டி கிட்டிப்புள்

கோட்டு சீட்டாட்டத்தில் எல்லாப் பிடிகளையும் பிடித்து செயிக்கை

கோட்டுக்கிட்டி⁰ கிட்டிப்புள் விளையாட்டு வகை

கோடு ஆட்டம் முதலியவற்றுக்காக வகுத்ததானம்

கோதண்டம் வில்

கோதாட்டு குறும்பு விளையாட்டு

கோய் பரணிநாள்

கோல் அம்பு

கோலம் விளையாட்டு

கோலாட்டம் வண்ணமிட்ட கோல்களைக் கொண்டு தாளத்திற்கும், பாட்டிற்குமிசைய சிறுவர் சிறுமியர்கள் தட்டி விளையாடும் ஒரு வகை விளையாட்டு

கோலி சிறு குண்டு வடிவான விளையாட்டுக் கருவி

கோலியடித்தல் கோலி யுருண்டையால் விளையாடுதல்

கோலொற்றுதல் அம்பு கொடுத்தல்

கோழிக்கால்⁰ சிறுவர் சிறுமியர் நொண்டியடித்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை

கோழி நூல் கோழிகளின் போர்த்திறன்களைக் கூறும் நூல்

கோழிவென்றி சேவலின் போர் வெற்றியைக் கூறும் புறத்துறை

கோளாங்கல் கூழாங்கல்

கோளாறு இலக்கு

கௌதுகம் சால விளையாட்டு

சக்கரம்^{0} மகளிர் விளையாடும் தட்டாங் கல்லில் ஐந்துகற்களின் எண்ணிக்கையினைச் சுட்டுவதற்காகப் பயன்படுத்தப் படும் சொல்.

சக்கரஞ் சுற்றுதல் சுற்றிவிளையாடுதல்

சங்குதல் பல்லாங்குழியில் ஆட்டமுறை இலாபமின்றி நின்று விடுதல்

சஞ்சீவினிஆட்டம்^{0} சடுகுடு ஆட்டவகை

சட்டியுருட்டுதல் சூதாடுதல்

சடுகுடு பலீன் சடுகுடு

சடுத்தம் 1. போட்டி
2. போராட்டம்

சண்டி^{0} சல்லிமாட்டின் கொம்பில் சுற்றப்படும் துணி

சதுரங்கப் பந்தம் சதுரங்கக் கட்டத்தில் எழுத்துக்கள் முறைப்படி அடையப் பாடப்பெறும் மிறைக்கவி வகை

சதுரங்கம் கட்டத்தில் யானை,குதிரை,தேர் காலாட்கள்—காய்கள் வைத்து ஆடும் விளையாட்டு

சதுரச்சில்லி^{0} சில்லியாட்டவகை

சதுரப் பலகை சதுரங்கமாடும் பலகை

சந்தானம் அம்பு எய்கை

சந்தி பல தெருக் கூடுமிடம்

சப்தவேதி ஒலியின் மூலம் பொருளை இலக்காக வைத்து அம்பு எய்யும் வித்தை

சப்பாணிப்பருவம் பிள்ளைத் தமிழில் பிரபந்தத்துக்கு உரிமை பூண்ட குழந்தையைக் கைகொட்டி விளை யாடுமாறு வேண்டும் பருவம்

சபதம் பந்தயம்

சம்பா 1. வட்டமாகக் கோடுகிழித்து நான்கு சிப்பிகளைக் கொண்டு ஆடும் ஒருவகை விளையாட்டு
2. ஆட்டக்காயின் தாயவகை

சரந்தொடுத்தல் அம்பெய்தல்

சரமாரி அம்பு மழை

சரவியம் அம்பினால் எறியும் இலக்கு

சரத்திரயம் அம்புக்கூடு

சரிப்பாண்டி° பல்லாங்குழியாட்ட வகை
சருக்கி பாண்டி விளையாட்டு
சல்லி° யாதவ வீரனின் பெயர்
சல்லி° சல்லிக்கட்டின் போது மாட்டின் கழுத்தில் கட்டப்படும் வளையம்
சல்லிக்கட்டு முரட்டெருதுகளைக் கொட்டு முழக்கத்துடன் வெளியில் விடுத்து அவற்றினைத் தழுவிப் பிடிக்கச் செய்யும் ஒருவிழா
சல்லிமாடு சல்லிக்கட்டுக்குரிய எருது
சல்லிமாலை பொங்கல் முதலியவற்றில் மாடுகட்குக் கட்டும்மாலை
சலக்கிரீடை புருஷர் பெண்களோடு புரியும் புனல் விளையாட்டு
சலம் அசையும் அம்புக்குறி
சலம் போட்டி
சலம்பம் சிலம்பம்
சவடை° அச்சுப்புட்டு விளையாட்டில் அடிப்பானாகப் பயன் படுத்தப்படும் புளியமுத்து
சவையல் பொழுதுபோக்கு
சறுக்குமரம் 1. பந்தய வழுக்குமரம்
2. சறுக்கிவிழும் விளையாட்டுப் பலகை
சாங்கு ஒருவகை அம்பு
சாட்பூட்த்ரி° பட்டவரைத் தேர்ந்தேடுக்கும் முறை
சாட்டை° பம்பரத்தினைச் சுற்ற உதவும் கயிறு
சாமிகும்பிடுதல்° கால்தாண்டி விளையாட்டில் தலையினைத் தாழ்த்தி வணங்கி நிற்கும் நிலை
சாய்த்தல் தோல்வியுறச் செய்தல்
சாய்ப்பாவை கோரைப்பாவை
சாரி சூதாடு காய்
சாலபஞ்சிகை மரப்பாவை
சாவம் வில்
சாவற்கட்டு கோழிப்போர்
சாழல் மகளிர் விளையாட்டு வகை
சாழல்பாடுதல் சாழல் ஆடுதல்
சாழை மகளிர் கைகொட்டி ஆடும் விளையாட்டு
சாழை கொட்டுதல் கைகொட்டுதல்
சாளிகைமாடு சல்லிக்கட்டுக்குரிய எருது
சானகம் வில்
சிகாரியான் 1. வேட்டைக்காரன் 2. வேட்டையில் உதவியாளர்
சிங்கங்காட்டுதல் சிங்கத்தைப்போற் காட்டும் ஒருவகை குழந்தை விளையாட்டு

சிங்கங்கீறுதல் கிட்டிப்புள்ளு விளையாட்டில் எண் குறித்தல்

சிங்கம் கிட்டிப்புள் விளையாட்டில் வழங்கும் ஏழு அல்லது பத்துக்கிட்டி நீளங்கொண்ட அளவு

சிங்கம்பட்டு நாணயத்தைத் தூக்கியெறிந்து அதுவிழும் பக்கங்களைக்கொண்டு வெற்றி தோல்விகளை நிச்சயிக்கும் பந்தய விளையாட்டு

சிங்கம்புள் கிட்டிப்புள்

சிங்க மடித்தல் கிட்டியடித்தல்

சிங்காணி உண்டை வைத்து அடிக்கும் ஒருவகை வில்

சிங்கிணிகோஸ் பம்பர விளையாட்டில் பம்பரத்தைச் சுற்றும் போதே கயிற்றால் தூக்கிப் பிடித்ததைக் குறிக்கும் சொல்

சிங்கியடித்தல் கோலி விளையாட்டிற் கோலியைக் கரமுட்டியால் குழியில் தள்ளுதல்

சிங்கிலி விளையாட்டில் கூட ஒருமுறை ஆடுங்கூட்டம்

சிட்டி சூது கருவியை உருட்டுஞ்செப்பு

சிண் விளையாட்டிற் பின்னும் ஒருமுறை ஆடுகை

சிதல் ஈசல்

சிந்தாக்கு சிறுவர் விளையாட்டு வகை

சிந்துவாரம் வில்

சிரமஞ்செய்தல் சிலம்பம் முதலிய பழகுதல்

சிராகம் பல தெருக் கூடுமிடும்

சிரோமுட்டி கீழ்நோக்கி அம்பெய்கை

சில் வட்டமானது

சில்லாக்கு° சில்லி

சில்லாங்குச்சு° கிட்டிப்புள்

சில்லாங்குச்சி° கிட்டிப்புள்

சில்லான் குடுகுடு பலீன் சடுகுடு

சில்லி° சிறு ஓட்டுச்சில்லினைத் தள்ளி விளையாடும் சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

சில்லி துண்டு

சில்லு 1. வட்டமாயுள்ள விளையாட்டுக் கருவி
2. நொண்டி விளையாட்டு

சில்லுக்குந்துதல் பாண்டி விளையாடுதல்

சில்லு நெட்டுதல் சில்லுக் குந்து

சிலம்பக்காரன் சிலம்ப வித்தை வல்லான்

சிலம்பக்கூடம் சிலம்பம் பயிலுமிடம்

சிலம்பங்கட்டுதல் சிலம்ப வித்தையில் கழி முதலியவற்றை வீசுதல்

சிலம்பங்காட்டுதல் சிலம்பவித்தை காட்டுதல்

சிலம்பம் கழி வீசுதல் முதலிய படைக்கலப் பயிற்சி

சிலம்பமாடுதல் சிலம்பம் விளையாடுதல்

சிலம்பவாத்தியார்° சிலம்ப விளையாட்டினைக் கற்றுத் தருபவர்

சிலம்ப விளையாட்டு° ஆடவர் வீர விளையாட்டு வகை

சிலை வில்

சிலை பாரித்தல் வில் வளைத்தல்

சிவநிசி சிவராத்திரி

சிற்றில் சிறுமியர் கட்டியாடும் மணல்வீடு

சிற்றில் சிதைத்தல் சிறுமியரிழைத்த மணல் வீட்டைக் கலைத்தாடும் ஆண்மகன் விளையாட்டு

சிற்றிலிழைத்தல் சிறுமியர் மணல் வீடு கட்டி விளையாடுகை

சிற்றிற்பருவம் சிறுமியர் இழைத்த மணற் சிற்றிலைத் தலைவன் சிதைக்கும் பருவத்தைப் புனைந்து கூறும் ஆண்டாள் பிள்ளைத் தமிழ்ப்பகுதி

சிறார் சிறுவர்

சிறுக்கள் சிறுவன்

சிறுகாலை இளம்பருவம்

சிறுசெய் பாத்தி

சிறுசோறாடுதல் பெண்பாற் பிள்ளைத்தமிழில் வரும் பத்துப் பருவங்களுள் தலைவி மணற்சோறு சமைக்கும் பருவத்தைப் புனைந்து கூறும் பகுதி

சிறுசோறு பிள்ளைகள் விளையாட்டாகச் சமைக்கும்மணற்சோறு

சிறுதடி பாத்தி

சிறுதரம் 1. இளம்பருவம் 2. சிறு தரத்துப் பிள்ளைகள்

சிறுதேர் விளையாட்டு வண்டி

சிறுதேர்ப்பருவம் தலைவன் சிறிய தேரைச் செலுத்தும் பருவத்தைச் சிறப்பிக்கும் ஆண்பாற் பிள்ளைத் தமிழ்ப்பகுதி

சிறுநுண்மை அம்பெய்தற்குரிய நால்வகை இலக்குகளுள் மிகவும் சிறியதான இலக்கு

சிறுபறைப்பருவம் தலைவன் சிறுபறை வைத்துக் கொண்டு அடித்து விளையாடும் பருவத்தைச் சிறப்பிக்கும் ஆண்பாற் பிள்ளைத் தமிழ்ப்பகுதி

சிறுபிராயம் இளவயது

சிறுபிள்ளை பாலப்பருவத்துப் பிள்ளை

சிறுமுத்தன் ஆண்பொம்மை

சிறுவட்டம் சிறுவட்டம்

சிறுவயது இளம்பருவம்

சிறுவல் குழந்தை இளம்பிராயம்

சிறுவன் இளைஞன்

சிறுவித்தம் சூதாட்டத்தில் ஒட்டமாக வைக்கப்பட்ட சிறுதனம்

சிறுவிரல் சுண்டுவிரல்

சிறுவீடு⁰ அப்பா அம்மா என நடித்தாடும் சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

சிறுவீடு சிற்றில்

சிறுவோர் சிறுபிள்ளைகள்

சின்னத்தனம் சிறுபிள்ளைத் தனம்

சின்னப்பயல் சிறுபையன்

சின்னிவிரல் சுண்டுவிரல்

சீக்கல் சீழ்க்கை

சீக்காய் சீழ்க்கை

சீச்சங்கல்⁰ புளியமுத்தினைக் கல்லெறிந்து விளையாடும் சிறுவர் ஆட்டவகை

சீட்டாடுதல் சீட்டு விளையாடுதல்

சீட்டி சீழ்க்கை ஊதுகுழல்

சீட்டியடித்தல் சீழ்க்கையடித்தல்

சீட்டு விளையாடும் சீட்டு

சீட்டுக்கச்சேரி சீட்டாட்டம்

சீட்டுப்பிடித்தல் சீட்டு விளையாட்டில் பிறர் சீட்டை வென்றெடுத்தல்]

சீட்டுப்போடுதல் 1. சீட்டு விளையாடுதல்
2. சீட்டாடுபவருள் ஒருவர் மற்றவர்க்குச் சீட்டுகளை கலைத்துப் பிரித்துப் போடுதல்

சீட்டை சீட்டி

சீத்தடிகுஞ்சு⁰ மறைவாகக் குரல் கொடுத்துக் கண்டுபிடிக்கும் சிறுவர் விளையாட்டு

சீத்துதல்⁰ சீச்சங்கல்லாட்டத்தில் எல்லையிலிருந்து கல்லினைக் கொண்டு எறிதல்

சீத்ரளம் கூந்தற்பனை

சீதைப்பாண்டி⁰ மகளிர் பல்லாங்குழி விளையாட்டு வகை

சீப்புவிக்கிது குழந்தை விளையாட்டு வகை

சீர் போடுதல் காற்றாடிப்பட்டத்திற்குச் சூத்திரக் கயிறு கட்டுதல்

சீலம்பாய் கிழிந்தபாய்

சீலைப்பாய் சீலம்பாய்

சீலைப்பிள்ளை சீலையினாற் செய்த பொம்மை

சீவிர்க்கு சீவிய ஈர்க்கு

சீழ் சீழ்க்கை
சீழ்க்கை காவின் நுனியை மடித்துச் செய்யும் ஒலி
சீழ்க்கை விடுதல் நாவை மடித்து ஒலியிடுதல்
சீறில் சிறுவீடு
சுக்கடித்தல் பலீன் சடுகுடு
சுட்டுவிரல் ஆட்காட்டி விரல்
சுண்டாங்கொள்ளி குழந்தைகள் தீக்கொளுத்தி விளையாடுங் குச்சி
சுண்டாயம் விளையாட்டு
சுண்டான் சுண்டாங்கொள்ளி
சுண்டான் கொளுத்துதல் குழந்தைகள் விளையாட்டாகக் குச்சியைத் தீயிற் கொளுத்துதல்
சுண்டுதல் 1. விரலால் நாணய முதலியவற்றைத் தெறித்தல்
2. நாண் முதலியவற்றை இழுத்துத் தெறித்தல்
சுண்டு முத்து⁰ புளிய முத்தினைக் கொண்டு விளையாடப் பெறும் சிறுவர் ஆட்டவகை
சுண்டுவிரல் சிறுவிரல்
சுண்டுவில் விளையாட்டுக்கு உதவும் ஒருவகை வில்
சுண்ணப்பொடி விழா முதலிய காலங்களில் மக்களின் மேல் தூவும் கந்தப்பொடி
சுண்ணம் சுண்ணப்பொடி
சுண்ணமாடுதல் விழா முதலிய காலங்களிற் கந்தப்பொடி தூவுதல்
சுண்ணவட்டு சுண்ணங்கலந்த நீரை வீசுங்கருவி
சுணம் சுண்ணப்பொடி
சுரை அம்புத்தலை
சுல்கம் பந்தயப்பொருள்
சுவட்டுவர் காடையைப் பழக்கிப்போர் மூட்டுபவர்
சுழல் காற்றாடி
சுழற்றுதல் சுற்றியாட்டுதல்
சுழற்றுதடி சிலம்புத்தடி
சுளுந்து 1. சுளுந்துக்கட்டை
2. சுண்ண முதலியவற்றாலான தீப்பந்தம்
சுளுந்துக்கட்டை சுளுந்து மரக்கழியில் எரிக்குந் தீப்பந்தம்
சுற்று வளையம் உருட்டி விளையாடும் சக்கரம்
சுருக்கவடி சிறுவர் விளையாட்டு வகை
சூ 1. நாயை ஏவும் ஒலிக்குறிப்பு
2. சுளுந்து

சூக்காட்டுதல் சூவென்று சத்தமிட்டு வெருட்டுதல்
சூச்சான் கிட்டிப்புள்
சூச்சூவெனல் நாயை ஏவுதற்குறிப்பு
சூசிகாபாணம் ஒருவகைக் கூரிய அம்பு
சூட்சக்கயிறு காற்றாடியின் குறுக்குக் கயிறு
சூட்சம் போடுதல் காற்றாடி பறக்கும்படி குறுக்குக்கயிறுகட்டுதல்
சூத்திரக்கயிறு காற்றாடிப் பட்டத்திற் குறுக்கே கட்டும் கயிறு
சூதம் சூது
சூதம்போர் சூதுப்போர்
சூதாட்டம் சூதாடுகை
சூதாடி சூதாடுவோன்
சூதாடு கருவி 1. தாயம் உருட்டும் பாய்ச்சிக் கவறு
2. சூதுக் கட்டத்தில் வைக்கும் காய்
சூதாளி சூதன்
சூது சூதாட்டம்
சூதுக்காரன் சூதுகாரன்
சூதுகருவி சூதாடுகருவி
சூதுகளி சூதாட்டம்
சூதுதாயம்° தேவாங்குச் செட்டியாரின் சூதுவிளையாட்டு
சூதுபாய்ச்சிகை தாயம் உருட்டுஞ் சொக்கட்டான் காய்
சூதுபொருள் சூதாடுதல்
சூதுவென்றி சூதாட்டத்தில் நேர்ந்த வெற்றியைக் கூறும் புறத்துறை
சூ விடுதல் நாயைப்பாய ஏவுதற் குறிப்பு
சூ விளையாட்டு° சிறுவர் விளையாடும் விளையாட்டு வகை
சூளம் சீழ்க்கை
செஞ்சில் அழகியவில்
செட்டியார் குதிரை பிள்ளை விளையாட்டு வகை
செண்டாடுதல் பந்தாடுதல்
செண்டு பந்து
செண்டுகோல் பந்தடிக்குங்கோல்
செந்திருக்கம் காற்றாடிக் கயிற்றில் ஏறிச் செல்லுமாறு தொடுக்கும் ஓலைச் சுருள்
செந்தொடை அம்பு முதலியவற்றை எய்யுங்குறி
செப்பு விளையாட்டுப் பாத்திரம்
செய்குன்று செல்வமக்கள் விளையாடற் பொருட்டு அமைக்கப் படும் கட்டுமலை

செயித்தல் வெல்லுதல்

செல்லம் விநோதம்

செல்லம்பொழிதல் மகிழ்ந்து விளையாடுதல்

செவிபிடித்தல் விளையாட்டில் வெற்றிக் குறியாகத் தோற்றவன் காதைப்பிடித்தல்

செறு பாத்தி

சென்மத்துவேஷம் சென்மப்பகை

சென்மப்பகை பிறவிப்பகை

செஸ்° சதுரங்க ஆட்டத்திலிருந்து வளர்ச்சிபெற்ற ஆட்ட வகை

சே காளை

சேக்கு சீட்டாட்டத்தில் ஒருவர் கையில் ஒரு சாதியில் தனித்து நிற்குஞ் சீட்டு

சேக்கை பறவைக் கூடு

சேகில் சிவந்த ஏறு

சேமவில் உற்றகாலத்துதவும்படி துணையாகக் கொள்ளும்வில்

சேமாறுதல் எருத்துக்கு விதையடித்தல்

சேய்மரபு இளமைப்பருவம்

சேர்ந்தகை கூட்டாளி

சேவகன்° இராஜாப்பண்டியாட்டத்தில் இடம்பெறுபவன்

சேவற்கத்தி போர்ச்சேவல்களின் கால்களிற் கட்டுங்கத்தி

சொக்கட்டான் கவறு உருட்டியாடுந் தாய விளையாட்டு வகை

சொக்கட்டான் கவறு சொக்கட்டானாட்டத்தில் தாயங் குறிக்க உருட்டும் உருண்டை

சொக்கட்டான் காய் சொக்கட்டானில் உபயோகிக்குங் காய்

சொக்கட்டான் சீலை விளையாடுதற்கென்று சொக்கட்டான் கட்டங்கள் வரையப்பட்ட கிழிச்சீலை

சொக்கட்டான் பாய்ச்சிகை சொக்கட்டான் கவறு

சொக்கட்டான் மணை சொக்கட்டான் ஆடும் பலகை

சொக்கட்டான் வீடு சொக்கட்டான் அறை

சொட்டுதல் குட்டுதல்

சொட்டு குட்டு

சொல்லறிகணை சத்தத்தைக் கேட்டே மறைந்துள்ள இலக்கை அறிந்து எய்யுங்கணை

சொள்ளை விளையாட்டில் தோற்றவர் தலையில்விழுங்குட்டு

சொற்கட்டான் சொக்கட்டான்

சோடித்தல் அலங்கரித்தல்

சோடி இரட்டை

சோடு பெயர்ந்த காய் முதலில் சோடாக வைக்கப்பட்டுப் பின்னர்த் தாயம் வேண்டியவாறு விழாமையால்

சோணாலு தாயம் முதலிய விளையாட்டில் விழும் ஒரு நல் விருத்தம்

சோபன மடித்தல் கும்மியடித்தல்

சோம்பாற்சாவடி சோம்பேறிகள் கூடும் இடம்

சோழி° தாய விளையாட்டில் எண்களைக் கண்டறிய பயன் படுத்தப்படும் ஒரு கருவி

சோளக்கதிர்° சோளம் விதைப்பதிலிருந்து அறுவடை செய்வது வரை நடித்தாடும் விளையாட்டு வகை

சோளத்தட்டு சோளத்தட்டை

சோளம் ஒருவகை தானியம்

சோற்றுப் பானை° சமையல் செய்வதுபோல் சிறுமியர் நடித் தாடுதல்

நாண் வில்லின் நாண்

டங்காரம் வில்லின் நாணோசை

டாப்° இரு குழியாட்டத்தின் எல்லைக்கோடு

டிங்கி குட்டிக்கரணம்

டொக்கு வெட்டு° குரங்காட்டத்தில் இடம்பெறும் வெட்டு வகை

டோங்குதல் முழங்கையாற் கோலியுருண்டை தள்ளி விளை யாடுதல்

டோலை ஊசல்

த்ரேதா° வடவர் சூது விளையாட்டில் மூன்றினை குறிக்கும் சொல்

தக்கம் பல்லாங்குழி விளையாட்டில் காய்கள் இல்லாதிருக்குங்குழி

தகுளம் மகளிர் விளையாட்டு

தச்சி தச்சிபாரா ஆட்டத்தில் எல்லாக் காய்களும் நிமிர்ந்துவிழும் விருத்தம்

தச்சிபாரா தாயக்கட்ட விளையாட்டு வகை

தசாபதம்° சதுரங்கம் போன்றதொரு ஆட்டவகை

தஞ்சாவூர்க் கட்டம்° மகளிர் விளையாட்டு வகை

தட்டு° கிளித்தட்டு அரங்கத்தின் ஒரு கட்டத்தின் பெயர்

தட்டாங்கல்° மகளிர் விளையாட்டு வகை

தட்டலங்கா புட்டலங்கா° குழந்தை விளையாட்டு வகை

தட்டாமாலை° தட்டாமாலை தாமரைப்பூ என்று சொல்லிக் கொண்டு சுற்றுதலாகிய குழந்தை விளையாட்டு வகை

தட்டிப் போடுதல் வெல்லுதல்

தட்டுக்கிளி கிளித்தட்டில் ஒருபக்கத்துத் தலைவன்

தட்டுமறித்தல் கிளித்தட்டு விளையாடுதல்

தட்டை கிளி கடி கருவி, கவண்

தடவியெடுத்தல்⁰ பல்லாங்குழி யாட்டத்தில் இடம்பெறும் முறை

தடி வில், பாத்தி

தண்ணீர் குடித்தல்⁰ கிட்டிபுள் விளையாட்டில் எறியும் சிறுகம்பு குழிக்கருகில் விழுதல்

தத்தக்க பித்தக்கக் குத்துதல்⁰ ஒருவன் மற்றொருவன் புறங்கையிற் குத்தும்போது அந்தக் குத்துக் கை மேற்படாமல் அடித்தவனது கை தரையைத் தாக்கும்படி கையை இழுத்துக் கொள்ளும் ஒருவகை விளையாட்டு

தத்தாங்கி சிறு குழந்தைகள் கைகொட்டுகை, சிறுமியர் கை கொட்டிப் பாடும் ஒரு விளையாட்டு

தத்துக்கிளி பிள்ளைகளின் விளையாட்டு வகை

தத்துவம் தேகபலம்

தந்திபோகுது தபால் போகுது⁰ கல்லினை மறைத்து விளையாடும் சிறுவர் ஆட்டவகை

தப்பை⁰ மகளிர் தட்டாங்கல் ஆடுமுறை

தரம்⁰ பாரிவேட்டையின் போது காதளவு வைத்து எடுக்கப் பெறும் தலைக்கறி

தலையாரி⁰ ராஜா மந்திரியாட்டத்தில் தண்டனை வழங்குபவன்

தவ்வுதல் தாவுதல்

தவ்வு பாய்ச்சல்

தவண்டை நீரில் கை கால்களை அடித்துக்கொண்டு நீந்தும் நீச்சு

தவண்டை யடித்தல் நீர் விளையாடுதல்

தவர் வில்

தவளை விளையாட்டு⁰ தவளையினைப் போல தத்தி விளையாடும் சிறுவர் ஆட்டவகை

தவளை தத்துதல் தத்தி விளைளாடுதல்

தழல் கிளிகடி கருவி

தழிணாள் கார்திகை நாள்

தழுவலை குரவைக்கூத்து

தழூஉ மகளிராடுங் குரவைக் கூத்து

தழைத்தல் சீட்டாட்டத்தில் எண்ணிக்கையிற் சேராத சீட்டுக்களை இறங்குதல்

தழை சீட்டாட்த்தில் எண்ணிக்கையில் சேர்க்கப்படாத சீட்டு

தழைவாரி ஒருவன் கையிற் சீட்டுக் குவிதலால் அவன் தோல்வியைக் குறிக்குஞ் சீட்டாட்ட வகை

தனி சீட்டாட்டதில் ஒருவனே எல்லாச் சீட்டையும் பிடிக்கை

தனிப் போர் சீட்டாட்த்தில் ஒருவனே எல்லாச் சீட்டையும் பிடிக்கை

தனிநபர் விளையாட்டு° ஒருவர் பங்குகொள்ளும் விளையாட்டு

தனுத்துறாமம் மூங்கில் (வில்லுக் குதவும் மரம்)

தனுர் வேதம் நால்வகை உபவேதஸ்களுள் ஒன்றாகிய வில் வித்தை

தனுவேதி வில்லாளி

தாச்சி விளையாட்டில் ஒவ்வொரு கட்சியிலுமுள்ள தலைவன்

தாசு சூதாடு கருவி

தாண்டு குதி

தாண்டு கோல் கிட்டிப்புள்ளில் அடிக்கும் கோல்

தாரதகு மன்றம் இடையர் குரவை முதலியன நிகழ்த்வதற்கிடமானதும், எருக்கள் சூழ்ந்ததுமான மரத்து அடியிலுள்ள பொதுவிடம்

தாம்பு ஊஞ்சல்

தாயக் கம்பு கிட்டியடிக்கும் கோல்

தாய்ச்சி 1. விளையாட்டில் தலமையாள்

2. விளையாட்டில் தொடவேண்டுமிடம்

தாய்ச்சித்தம்பலம் கிச்சுக் கீச்சுத் தாம்பலம்

தாயக்கட்டம் தாய விளையாட்டு ஆடுவதற்குத்தளம்

தாயக்கட்டை° சதுரக் கட்டம்

தாய விளையாட்டில் விழும் எண்களை கணக்கிட உதவும் ஒரு கருவி

தாயக்கட்டை சூதாட்டத்தில் உருட்டுங் கவறு

தாயங் கூறுதல் சூதாட்ட விருத்தங்கூறுதல்

தாயம்° மகளிர் விளையாட்டு வகை

தாயம்° தாய விளையாட்டில் ஒன்று என்ற எண்ணைக்குறிக்கும் சொல்

1. கவறுருட்ட விழும் விருத்தம்

2. கவறு

3. கவற்றில் விழும் ஒன்று என்னும் எண்

4. குழந்தையின் பாட்டுவகை

தாயமாடுதல் கவறாடுதல், கட்டமாடுதல்

தாயி பாய்ச்சி

தார் தார்க்குச்சி

தார்க் கம்பு தார்க்குச்சி

தார்க் குச்சு நுனியில் இரும்புமுள் பதிக்கப்பட்ட மாடோட்டுங் கழி

தார்க் குழல் தார்க் குச்சு

தார்க் கெண்டை தார்க்குச்சு

தாருண்ணியம் இளம் பருவம்

தாரை நீர் வீசுங் கருவி

தாலம் கூந்தற்பனை

தாவுதல் தாண்டுதல்

தாவு பாய்கை

தாவுதல்⁰ திமில்பிடி, கொம்புப்பிடி போட்டபின் விடுதலைக் காகச் சல்லிமாடு குதிக்கும் செய்கை

தாளம் கூந்தற்பனை வகை

தாளி கூந்தற் பனை வகை

தாளிப் பனை கூந்தற் பனை வகை

தாறு விற்குதை

திசைக்கல் எல்லைக்கல்

திட்டி திட்டி வாசல்

⁰திட்டி வாசல் முன் வாசலிலுள்ள குறுகலான வழி

திட்டி வாசல் பெரிய கதவுகள் சாத்தப்படும் போது உட்செல் வதற்கு அமைக்கப்படும் சிறிய நுழைவாயில்

திப்டிலியாட்டம் பிறனைக் கிள்ளியும் அலைத்தும் ஆடும் விளையாட்டு வகை

திமிதம் குதித்தாடுகை

திமில் எருத்தின் முசிப்பு

திமிறியடித்தல் ஒருவன் பிடிப்பினின்றும் விடுவித்துக் கொள்ளுதல்

தியூதம் சூதாட்டம்

திரள் உருண்டை

திரி 1. முறுக்குகை 2. விளக்குத்திரி 3. தீப்பந்தம்

திரிக்குத்து⁰ ஆடவரின் விழாக்காலத்து சூது விளையாட்டு

திரித்திரி⁰ மணலில் திரியினை ஒளித்தாடும் சிறுமியர் ஆட்டவகை

திரிதிரிப் பொம்மை மணற்குவியலில் திரிபோன்ற பொருளை மறைத்தும், எடுத்தும் விளையாடும் விளை யாட்டு வகை

திரி பன்றி வில்லாளியின் திறமையை சோதிப்பதற்கும் பன்றி வடிவாயமைக்கப்பட்டதுமான சுழலும் இலக்குவகை

திரியெடுத்தாடுதல் திருவிழாக் காலங்களில் பிரார்த்தனையின் பொருட்டு தீப்பந்தம் பிடித்தாடுதல்

திருக்கார்த்திகை கார்த்திகை மாதத்தில் கார்த்திகை நட்சத்திரத்தில் விளக்கேற்றி கொண்டாடும் திருவிழா

திருணதை வில்

திருணம் வில்

திருத்தெள்ளேணம் தெள்ளேன விளையாட்டில் மகளிர் கூற்றாக பாடப்பட்ட திருவாசகப்பகுதி

திருத்தோணோக்கும் தோணேக்கம் என்ற விளையாட்டில் மகளிர் கூற்றாகப் பாடப்பட்டது. 14 பாடல்கள் கொண்டதுமான திருவாசகப் பகுதி

திருமுளைப்பாலிகை திருமண முதலிய விசேடங்களில் தானிய முளை வளர்க்கப் பெறும் மண் மாலிகை

திளைத்தல் விளையாடுதல்

தீவெட்டி தீப்பந்தம்

திறன் சோதிக்கும் ஆட்டம்[0] சடுகுடு ஆட்டவகை

தீப்பந்தம் சுற்றுதல்[0] கார்த்திகை மாதத்தில் சிறுவர் தீப்பந்தம் சுற்றி விளையாடும் ஆட்டவகை

துணை அம்பு

துணைக்கை[0] சாட்பூட்த்ரியில் இறுதியில் இரண்டு பேராக இருந்தால் துணைக்கு வருபவர்

துப்பல் விளையாட்டில் பிள்ளைகள் தடைநிகழ்த்த வழங்குஞ் சொல்

தும்பி பறத்தல் மகளிர் விளையாட்டு வகை

துரத்தல் எய்தல்

துரப்புதல் தேடுதல்

துருத்தி கவறாட்டத்து வழங்கும் ஒரு குழூஉக்குறி

துருத்தி நீர் வீசுங்கருவி

துருதுரும்பை பிள்ளை விளையாட்டு வகை

துருப்பு சீட்டுத் துருப்பு

துருப்பாட்டம் கீச்சுக்கீச்சுத் தாம்பாளம்

துரோதரம் சூதாட்டம்

துலுக்காணம் சதுரங்க விளையாட்டு வகை

துவாபாரம்[0] வடவர் சூது விளையாட்டில் இரண்டினைக் குறிக்கும் சொல்

துவைதல் தாயவிளையாட்டில் அரங்கத்தில் நுழையும் செய்கை

துவையும் மலை தாய விளையாட்டில் முதலில் காய் வைக்கும் கட்டம்

துள்ளுதல் குறித்தல்

துள்ளு குதிப்பு

துள்ளுக்குட்டி விளையாட்டுப்பையன்

துளைதல் நீரில் விளையாடுதல்

தூ இடையில் நிறுத்துவதற்கான குறிப்பு

தூக்கியெறிதல் களையினை களையும் போது செய்யும் செய்கை

தூங்குதல் ஊசல் முதலியவற்றில் ஆடுதல்

தூது கூழாங்கல்

தூரி ஊசல்

தூவல் அம்பினிற்கு

தூவாச்சி° இடையில் நிறுத்துவதற்கான குறிப்பு

தெகிடி சூது விளையாட்டு வகை

தெங்கு போர்ச்சேவலின் தன்மை குறிக்கும் குழூஉக் குறியுள் ஒன்று

தெரிப்பு கொக்கான் விளையாட்டிற் கற்களை தெரிந்தெடுக்கை

தெல்லடித்தல் தெல் விளையாடுதல்

தொல்லாக்கு° சில்லி

தெல்லு° தெல்லுக்காய் விளையாட்டு வகை

தெல்லுக்காய் விளையாட்டு தெல்லுக்காயினை ஆடுகருவியாக கொண்டு விளையாடும்விளையாட்டு வகை

தெல்லுக்காய்° விளையாட்டுக்கருவி

தெள்ளேணம் கைகொட்டி பாடியாடும் மகளிர் விளையாட்டு வகை

தெளித்தல் விரலாற் சுண்டுதல்

தென்னை மரத்து விளையாட்டு காலில் குழந்தையினைவைத்து ஆடும் விளையாட்டு.

தேக்குதல் குண்டு விளையாட்டிலிடம் பெறும் தண்டனை வகை

தேங்காயடி எதிரியின் தேங்காயை தன் தேங்காயால் உடைத்தவனே வென்றவனென்று கருதப்படும் விளையாட்டு வகை

தொக்கம்° பல்லாங்குழியாட்டத்திலிடம் பெறும் வெறுங்குழி

தொட்டில் ராட்டு 1. மேல்கீழாக சுற்றும் விளையாட்டு
2. ராட்டின வகை

தொட்டுக் கொள்ளுதல் எட்டிப்பிடித்தல்

தொட்டு விளையாட்டு° சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு

தொட்டு மகளிர் விளையாட்டு வகை

தொடை 1. வில்லின் நாண்
2. அம்பு

தொழுமாடு 1. சல்லிக்கட்டுமாடு
2. சல்லிக்கட்டு

தோணோக்கம் மகளிர் விளையாட்டு வகை

தோப்புக்கரணம் காதுகளை கைகளால் மாறிப்பிடித்துக் கொண்டு உட்கார்ந்து எழுந்து நிற்கச் செய்யும் தண்டனை வகை

தோர்வை தோல்வி

தோல்மாடு சல்லிக்கட்டுமாடு

தோலிகை ஊஞ்சல்

தோற்பு தோல்வி

தோற்றாங் கொள்ளி அடிக்கடி தோற்றோடுபவன்

தோற்றாணி தோற்றாங் கொள்ளி

தோற்றா⁰ தோற்றவர்க்காக இறுதியில் இடம்பெறும் ஆட்டம்

நகமுகம் வில்

நகர் கொட்டு வாத்தியக்கருவி

நகர்த்துதல்⁰ கட்டம் போன்ற விளையாட்டுகளில் ஒருபுள்ளியிலிருந்து இன்னொரு புள்ளிக்கு காயினை நகர்த்துதல்

தாயம் போன்ற விளையாட்டுகளில் ஒரு கட்டத்திலிருந்து இன்னொரு கட்டத்திற்கு காயினைக் கொண்டுச் செல்லும் செய்கை

நகை விளையாட்டு

நட்சத்திர விளையாட்டு⁰ ஆடவர் அறிவுத்திறன் விளையாட்டு வகை

நடித்தல் பாசாங்கு செய்தல்

நடித்தல் தொடர்பான விளையாட்டுகள்⁰ பிறர் செய்கையினை நடித்தாடும் மன மகிழ்ச்சியிலுள்ள விளையாட்டுகள்

நடுக்கிளி 1. கிளித்தட்டில் கோட்டில்நின்று கிளியை தடுப்பவன் 2. கிளியாட்டத் தலைவன்

நடுச்சோடி மாட்டுப் பந்தயம்⁰ கரைச்சான் மாடுகளை கொண்டு ஆடப்படும் ஆட்டவகை

நடுத்தி⁰ நடுப்புறமுள்ள குண்டு

நடைத்தேர் சிறுதேர்

நடைவண்டி சிறு பிள்ளைகள் நடை பழகுவதற்குதவும் வண்டி

நண்டு நசுக்கு சிறுகுழந்தைகள்

நடுக்குதல் குட்டுதல்

நம்பர் சில்லி சில்லியாட்டவகை

நலங்கு விவாகத்தில் மணமக்களை சபையிலிருத்தி ஒருவர்க் கொருவர் சந்தனம் முதலியன கொண்டுபூசி விளை யாடச் செய்கின்ற விளையாட்டாம்

நன்னிப் பையன் சிறுபையன்

நாகவாசம் குழந்தைகளை உட்காரப் பயிற்றும் நாகம் போன்ற முன்னணைவுள்ள ஊஞ்சல் வகை

நாடகமடித்தல் பாசாங்கு செய்தல்

நாண் வில்லின் நாண்

நாண்புடை வில்லின் நாணொலி

நாண்பூட்டுதல் நாணேற்று

நாணி வில்லின் நாண்

நாணெறிதல் நாணைத் தெறித்து ஒலியெழுப்புதல்

நாணேற்றுதல் வில்லை வளைத்து நாணைக் கொளுவுதல்

நாத்தலை மடிவிளி சீழ்க்கை

நாய் சூதாடு கருவி

நாய்கள் விளையாட்டிலிடம் பெறும் காயின் பெயர்

நாய்ப்புலி பதினைந்தாம் புலி

நாய்வேட்டம் நாயின் உதவி கொண்டு ஆடும்வேட்டை

நாயும் புலியும் பதினைந்தாம் புலியென்னும் விளையாட்டு

நார் வில்லின் நாண்

நாரி வில்லின் நாணி

நாலு மூலைதாய்ச்சி மகளிர் வியைாட்டு வகை

நாழிக்கிணறு 1. மகளிர் விளையாட்டிற்கு அமைக்கப்பட்ட கிணறு
2. சிறுகிணறு

நாழிகைத் தூம்பு நீர்வீசுங்கருவி

நான்கான் சில்லியாட்டு அரங்கின் நான்காவது கட்டம்

நான்கு கட்டத்தாயம் தாய விளையாட்டு வகை

நான்கு மூலைக்கல்^{0} சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டுவகை

நிதுவனம் விளையாட்டு

நிரை விளையாட்டு வகை

நிரைச்சல் சூது விளையாட்டுவகை

நிரையாடல் தரையிற் சதுரம், கோடிட்டு கற்களை வைத்து ஆடும் விளையாட்டு வகை

நிலமறிதல் சூதாட்டத்தில் வெற்றியடைவிக்கும் இடன் அறிதல்

நிலாப்பூச்சி^{0} நிலவில் நிற்கும் போது எதிர்க்கட்சியினரால் தொடப்படின் தோல்வியுறுவதாகக் கருதப்படும் சிறுவர் விளையாட்டுவகை

நிலாவிளையாட்டு° நிலாப்பூச்சி

நிலைச் செண்டு நிலத்தில் நின்றெறிந்து விளையாடும் பந்து

நீர்க்கோலம் மகளிர் நீர் விளையாட்டிற் கொள்ளும் கோல வகை

நீர்ப்போர் நீரின் கண்ணே போலிப் போர் புரியும் விளையாட்டு

நீர் விழவு நீர்விளையாட்டு

நீர்விளையாட்டு சலக்கிரீடை

நீர்விசுகருவி நீர்விளையாட்டில் நீரை வீசுவதற்கு உதவுங்கருவி

நீராடல் நீர்விளையாட்டு

நுங்கு மட்டை° வண்டியுருட்டப் பயன்படும் விளையாடுபொருள்

நூக்குதல் ஊசலாட்டுதல்

நூற்பந்து நூலாலான விளையாட்டுப் பந்து

நெடுந்தாயம் அடுத்து ஆடும்படி விழுந்தாயம்

நெத்தப்பலகை சூதாடுபலகை

நெல்லிக்காய் விளையாட்டு விரட்டித் தொடும் செய்கையான விளையாட்டு

நெல்லிவட்டு நெல்லிக்காயாகிய விளையாட்டு கருவி வகை

நெற்றிப் பொட்டுக்கம்பு° சிலம்பம்

நேரிசம் அம்புவகை

நொண்டித்தனம் ஒரு காலைத் தூக்கிக் கொண்டு எதிர்க்கட்சியில் ஒருவனைப் பிடிக்கும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

நொண்டியடித்தல் 1. நொண்டி விளையாடுதல்
2. ஆட்டத்திற் புரட்டுச் சொல்லுதல்

நொண்டியடிக்கை நொண்டித்தனம்

நொண்டுதல் காலை ஊன்றாதிருந்து நடத்தல்

பக்கத்துக்கிளி கிளித்தட்டு விளையாட்டில் தட்டுக்குள்ளே புகுபவன்

பகடை சூதின் தாயத்திலொன்று

பகழி அம்பு

பங்கம் பந்தயம்

பச்சைக்கிளி சிறுவர் விளையாட்டுவகை

பச்சைக்குதிரை விளையாட்டுவகை

பச்சைமரம் பார்த்தவர்° முதலில் ஆட நினைப்பவர் செய்யும் செய்கை

பச்சா° உருட்டுக் குண்டு விளையாட்டில் எதிர்கட்சியினர் சொல்லாத குண்டினை அடித்தல்

பசு° 1. பல்லாங்குழி யாட்டத்தில் கிடைக்கும் நான்கு கற்களைக் குறிக்கும் சொல்

பசு பல்லாங்குழியாட்டத்தில் குழியில் விழுந்து ஒருங்கு சேரும் ஆறுவிதை

பசுப் பாண்டி° பல்லாங்குழியாட்ட வகை

பசுவாட்டம் பல்லாங்குழி யாட்டவகை

பசுவிழுதல் பல்லாங்குழியாட்டத்தில் ஒரு குழியில் ஆறு அல்லது நாலுகாய் ஒருங்கு தங்குகை

பஞ்சனி சொக்கட்டான் மனை

பஞ்சாய்ப் பாவை பஞ்சாய்க் கோரையாற் செய்த பாவை

பஞ்சு கவறாட்டத்து வழங்கும் குழூஉக் குறி

பட்டங்கட்டுதல் பட்டப் பெயர் சுட்டுதல்

பட்டப் பெயர்° புனைந்து வழங்கும் பெயர்

பட்டம் விளையாட்டு வகை

பட்டம் காற்றாடி

பட்டவர்° விளையாட்டில் தோற்றவராகக் கருதப்படுபவர்

பட்டிபுத்திரன் பண்டை காலத்தில் இளைஞர் விளையாட்டில் இட்டு வழங்கிய பெயர்

பட்டைக் கம்பு சிலம்பம் பழகுவோர் கைத்தடி

படம் காற்றாடி

படிமுத்து° இராஜாப் பாண்டியில் இராஜா கொடுக்கும் முத்தின் பெயர்

படையணி தீப்பந்தம் வைத்துக் கொண்டு ஆடும் ஆட்ட வகை

பண்டு பரிகாசம் கேலி விளையாட்டு

பண்ணாங்குழி° பல்லாங்குழி

பண்ணை மகளிர் விளையாட்டு

பண்ணை பாய்தல் புனலிற் பாய்ந்து விளையாடுதல்

பண்ணையாடுதல் விளையாடுதல்

பணம் வைத்தல் பொருட் பந்தயம் வைத்தல்

பணிதம் பந்தயப் பொருள்

பனையம் பந்தயப் பொருள்

பத்தாங்கல்° மகளிர் தட்டாங்கல் ஆட்ட வகை

பத்துக் கட்டத்தாயம்° மகளிர் தாய விளையாட்டு வகை

பத்திரம் அம்பு

பதடி வில்

பதினான்குழி° பல்லாங்குழி

பதுக்கம் எய்தல், பாய்தல் முதலியனவற்றிற்காகப் பதுங்குதல்

பதினைந்தாம் புலி கீறிய கட்டத்தில் புலியென்று கூறப்படும் மூன்று காய்களையும் நாயென்று கூறப்படும் பதினைந்து காய்களையும் வைத்து ஆடப்படும் விளையாட்டு வகை

பந்தடித்தல் பந்து விளையாடுதல்

பந்தடி பந்து விளையாட்டு

பந்தடி மேடை பந்து விளையாடுமிடம்

பந்தய ஆட்டம்° வெற்றி பெற்றவர் பரிசுப் பொருளினைப் பெறும் நிலை

பந்தயக்குதிரை போட்டிக் கூட்டத்தில் விடப்படுங் குதிரை

பந்தயச் சாலை பந்தயத்துக்காகக் குதிரைகள் ஓடும் களம்

பந்தயச்சேவல் போட்டியிற் போர்புரியும் ஆண் கோழி

பந்தயம் 1. போட்டி

2. போட்டியில் வைக்கும் பொருள்

பந்தய மொட்டுதல் ஓட்டம் வைத்தல்

பந்தவரிசை இரு முனையிலும் எரியும் பந்தங்களைப் பிடித்துக் கொண்டு ஆடும் விளையாட்டு வகை

பந்து 1. உண்டை வடிவான விளையாட்டுக் கருவி

2. நீர் வீசும் கருவிவகை

பந்து ஆஸ் நீங்க இரண்டு முதற் பத்துவரைப் புள்ளியுள்ள ஆட்டச் சீட்டு

பந்து மாலை பூப்பந்து

பந்தெறிகளம்° பந்தடி மேடை

பம்பரங்குத்துதல் குரும்பையைப் பம்பரமாகச் செய்தல்

பம்பரஞ் சுற்றுதல் கைகோத்து சுழன்று விளையாடுதல்

பம்பரம் வேகமாகச் சுழற்றி விளையாடும் கருவி

பம்பர மாட்டுதல் பம்பரத்தைச் சுழற்றி விளையாடுதல்

பம்பை சுற்றல் மகளிர் விளையாட்டு வகை

பயிலடித்தல் சீட்டியடித்தல்

பரண் மேற்றட்டு

பரணி பரணி° சிறுவர் பரணி நாளன்று பங்கு கொள்ளும் விளையாட்டு

பரத வசந்தன் வசந்தன் ஆட்டத்தில் ஒரு வகை

பரலாடும் குழி° பல்லாங்குழி

பரிகாசம் விளையாட்டு

பரிச்செண்டு விளையாடுஞ் செண்டு வகை, பரிச்செண்டு வீசி யாடும் விளையாட்டு

பரிசம் போட்டாச்சு° குதிரைக்கல்லில் சுமந்து வருதலில் இரண்டாவது முறை

பருப்புச் சட்டி° பருப்புச் சட்டி விளையாட்டில் பட்டவரின் பெயர்.

பருப்புக் கடைந்து° குழந்தை விளையாட்டு

பல்லங்குழி பல்லாங்குழி

பல்லவம் அம்பு

பல்லாங்குழி பதினான்கு குழி கொண்டதாய் ஒருவகை விளையாட்டிற்கு உதவும் பலகை, சோழி முதலியவற்றால் பல்லாங்குழிப் பலகையில் ஆடும் விளையாட்டு

பலகல்° மகளிர் தட்டாங்கால் ஆட்டவகை

பலகறை சோழி

பலகை சூதாட உதவுவதும் கோடுகள் வரையப்பட்டதுமான பலகை

பலி பலீன்

பலிச் சப்பளம் பலீன் சடுகுடு

பலிஞ் சடார் 1. பலீன் சடுகுடு

2. பலீன் சடுகுடுவில் எதிரிகளை யோடிப் பிடிக்கும் சொல்.

பலீன் சடுகுடு கீறப்பட்ட கோட்டிற்கு இருபுறமும் இரண்டு கூட்டமாகப் பிரிந்து ஒரு கூட்டத்துள்ள ஒருவன் மூச்சடக்கிப் பலீன் சடுகுடு என்று சொல்லிக் கொண்டு மற்ற கூட்டத்தினருள் ஒருவனைத் தொட்டு மூச்சு விடுவதற்குள் கோட்டினைத் தொட முயலும் விளையாட்டு வகை

பவ்வீக் குழிகள்° பல்லாங்குழியாட்டத்தில் இடம் பெறும் தொக்கம்

பழம்° தாய விளையாட்டில் வெற்றியினைக் குறிக்கும் சொல்

பழம் ஆட்டக் கெலிப்பு

பழமெடுத்தல் ஆட்டங் கெலித்தல்

பழமேறியவர்° விளையாட்டில் வெற்றி பெற்றவராகக் கருதப்படுபவர்

பழக்கட்டம்° தாயவிளையாட்டில் பழமேற்றும் கட்டம்

பழம் கருகுதல்° வெற்றியின் தன்மை நீங்குதல்

பழம் காய்ச்சுதல்° தோற்றவரை வென்றவர் தண்டனைக குள்ளாக்குதல்

பழம் பித்து° குழிக் குண்டின் இறுதி அடி

பள்ளாங்குழி° பல்லாங்குழி

பற்றாக்கை 1. அம்புத்திரள்

2. அம்புத்திரள் கட்டுங்கயிறு

பறக்கவிடுதல் ஆகாயத்திற் செல்லும்படி செய்தல்

பறட்டை இன்மையைக் குறிக்கும் ஒரு விளையாட்டு குறியீடு

பறண்டை கைமுட்டியின் மொழி

பற பற விளையாட்டு விளையாட்டு வகை.

பறிதல் எய்யப்படுதல்

பன்றியாட்டம் பன்றி போல் இருகைகளையும் நிலத்திலூன்றிச் சுற்றிவந்து விளையாடும் பிள்ளைகள் விளையாட்டு

பன்னாங்குழி பல்லாங்குழி

பன்னிரண்டு° 1. சூது தாயத்தில் தோல்வி எண்
2. தாய விளையாட்டில் விருத்தி எண்

பனையூசல் பனை மரங்களிற் கட்டு சூடப் பெறும் ஊசல்

பாக்கட்டுதல் பாக்கை வைத்து வைத்து விளையாடுதல்

பாச்சாங்குள்ளி விளையாட்டில் நியாயமின்றி வாது செய்பவன்

பாச்சாங்குள்ளியடித்தல் விளையாட்டில் அநியாயமாய்]வாது செய்தல்

பாச்சிகை சூதாடு கருவி

பாஞ்சாளகம் மரப்பாவை விளையாட்டு

பாட்டம்° கபடி போன்ற விளையாட்டில் மூச்சினை யடக்குதல்

பாட்டம் 1. கிட்டிப்புள்ளு விளையாட்டில் ஒரு பகுதி
2. கிட்டிப் புள்ளின் விளையாட்டு முறை

பாடகம் சூது கருவியை யுருட்டுகை

பாடல் முறை பாடலின் இறுதிச் சொல் யார் மேல் முடிகிறதோ அவர் பட்டவராவர்.

பாடியோட்டம் கிராம விளையாட்டு வகை

பாடியோடுதல் பாடி யாட்டத்திற் பாடிக் கொண்டு ஓடுதல்

பாண்டி° 1. சில்லி
2. பல்லாங்குழி
3. பல்லாங்குழி யாட்டத்தில் கிடைக்கும் கற்களின் குவியல்

பாண்டியம்° பல்லாங்குழியாட்டத்தில் தடவி யெடுக்கப்படும் குவியல்

பாண்டியாட்டம்° பல்லாங் குழி

பாண்டேரிலிரோக்கள்° கையிள்ள அம்பினால் காளைகளைத் தாக்குபவர்

பாணந் தொடுத்தல் அம்பெய்தல்

பாணம் அம்பு

பாணாத்தடி சிலம்புக்கழி

பாத்தி° தட்டு

பாய்ச்சல் மாடு காளைகளை நீண்ட கயிற்றாற் கட்டி வெருட்டி வீழ்த்தும் கள்ளர் கொண்டாட்ட வகை

பாய்ச்சிகை கவறு

பாய்ச்சு 1. உருட்டுகை
2. கவறு

பாய்ச்சுக் காட்டுதல் குழந்தைகளிடமிருந்து ஒளித்து வைப்பதில் கைத்திறங் காட்டுதல்

பாரம் விளையாட்டு வகை

பாரலம் வில்லின் நாண்

பாரா கட்டனாட்டத்தில் எட்டினையும் பன்னிரண்டினையும் குறிக்கும் தாயவகை

பாரிகோடு ஒருவகை விளையாட்டு

பாரிவேட்டை⁰ ஆடவர் வீரவிளையாட்டு வகை

பாரிவேட்டை வேட்டை

பால லீலை குழந்தை விளையாட்டு

பாலை கவறாட்டத்து வழங்கும் ஒரு குழூஉக்குறி

பாவம் விளையாட்டு

பாவலாக் கட்டை சிலம்பக்கட்ட வகை

பாலையாடல் பெண்பாற் பிள்ளைத் தமிழின் உறுப்புகளுள் பாட்டுடைத் தலைவி பாவை வைத்து விளையாடு கை

பானை உடைத்தல்⁰ ஆடவர் விழாக் காலத்து விளையாட்டு

பிசடோர்ஸ் வீரர் கையில் ஈட்டியுடன் காளையுடன் போரிடும் வீரர்

பிடிக்கும் கட்சியார்⁰ பிள்ளையார் பந்தில் எறியுங் கட்சியினர் பந்தினைப் பிடிக்கும் கட்சியினர்

பிள்ளை மரப்பாவை

பிள்ளைக்குழி⁰ பல்லாங்குழியாட்டத்தில் இடம் பெறும்குழி

பிள்ளைப் பந்து கல்லை நிறுத்தி அதன் மேற் பந்தெறிந்து ஆடும் பிள்ளை விளையாட்டு வகை

பிள்ளையார்பந்து⁰ பிள்ளையார் பந்தில் வைத்தாடப்பெறும் செங்கல்லின் பெயர்

பிறந்த இடம்⁰ தாய விளையாட்டிலிடம்பெறும் கட்டம்

பின்வாடி வாசல்⁰ சல்லி மாடுகள் கட்டப்படும் தொழுவம்

பிஸ்ஸாலே பிறத்தல்⁰ சுற்றி விளையாடும் விளையாட்டு

பீக்குழி பல்லாங்குழியில் இடுதற்குக் காயில்லாமல் வெறுமையாக விடப்படும் குழி

பீச்சாங்குழல் நீர் முதலியன பீச்சுங்குழற் கருவி

பீலிபோடுதல் பந்தய முறியிடுதல்

புதையல் அம்புக் கட்டு

புயமூட்டி வில்லைத் தோண்மேற் பிடித்து மேனோக்கி அம் பெய்கை

புலிக்கட்டம் பதினைந்தாம் புலி

புலிவேடம்° சிலம்ப விளையாட்டில் போட்டிக்காக மேற்கொள்ளப்படும் வேடம்

புள் கிட்டிப்புள்

புள்ளடித்தல் கிட்டிப்புள் ஆடுதல்

புள்ளி கவற்றின் கட்டம்

புளிமாறு புளியம் வளார்

புளியங்கொட்டை° புளிய விதை

புளிய முத்து° விளையாடுங் கருவி

புற விளையாட்டு° வெளியிலிருந்து விளையாடும் விளையாட்டு

பூச்சாண்டி குழந்தைகளுக்குப் பயமுண்டாக்கும் உருவம்

பூச்சி° நிழல்

பூச்சி முறை° பட்டவரைத் தேர்ந்தெடுக்கும் முறை

பூச்சி விளையாட்டு° சிறுவரின் நிலக்காலத்து விளையாட்டு

பூசணி விளையாட்டு° சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

பூட்டுதல்° 1. பல்லாங்குழியில் கற்களையிடும் முறை
2. அடுக்குதல்

பூட்டைப் பொறி நீரிறைக்கும் கருவி வகை

பூப்பறிக்க வருகிறோம்° சிறுவர் சிறுமியர் பிடித்து இழுத்து விளையாடும் விளையாட்டு

பூம் பந்து பூவினால் அமைந்த பந்து

பூம்பூ புளியம்பூ° சிறுவர் சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

பூலாச் செண்டு விவாக காலத்தில் நிகழும் நலுங்கில் மணமக்கள் நிகழ்த்தும் பூச்செண்டாட்டம்

பூவல்லி கொய்தல் பூச் செய்து ஆடும் மகளிர் விளையாட்டு

பெண் கேட்டாச்சு° குதிரைக் கல்லில் சுமந்து வரும் முறை

பெரிய சோடி மாட்டுப் பந்தயம்° திறனுள்ள காளைகளைக் கொண்டு நடத்தப் பெறும் பந்தய விளையாட்டு

பெருந் துருத்தி நீர் வீசுங் கருவி வகை

பேதா சதுரங்க ஆட்டக்கால வகை

பேதா மாற்று சதுரங்கத்தில் பேதாக் காயினாற் கட்டுரைக்

பேய்ப் பந்து எறிவாற் பந்து விளையாட்டு

பேஸ்து சீட்டாட்டத்தில் பெருந் தோல்வி

பைந்து பந்து

பொட்டை சூதாடுவோர் குழூஉக்குறி

பொம்மைச் சீட்டு° ஆடவர் சூது விளையாட்டு வகை

பொய்க்கால் விளையாட்டில் கால்களால் ஏறிச் செலுத்தும் கழி

பொய்க்குழி கோலி விளையாட்டில் தனியே விடப்பட்ட குழி
பொய்தல் 1. மகளிர் விளையாட்டு 2. சிற்றில் 3. மகளிர் கூட்டம்
பொய்யம்பு விளையாட்டம்பு
பொய்யாடல் வினயமில்லாத சிறுபிள்ளைகள் விளையாட்டு
பொருதல் சூதாடுதல்
பொழுது போக்குதல் 1. காலங்கழித்தல்
2. இளைப்பாறும்பொருட்டு விளையாடுகை
பேக்கம்மன்° மேனாட்டாரின் தாய விளையாட்டு வகை
பேந்தா° குண்டு விளையாட்டரங்கத்தின் பெயர்
பேய்ப் பந்து° எறி பந்து
போது போக்கு விளையாடி இளைப்பாறுகை
போட்டியாட்டம்° வெற்றி தோல்வியினை சுட்டி விளையாடுதல்
போர்க் கடா சண்டைக்காக வளர்க்கப்படும் ஆட்டுக் கடா
போர்ச் சேவல் போர்ப்பந்தயத்துக்காக வளர்க்கப்படும் சேவல்
போர்த் தேங்காய் பந்தயத்துக்குரிய வலிய தேங்காய்
போரடி தேங்காய் விளையாட்டு
போராட்டம் போட்டி
போரேறு போர் செய்ய வல்ல காளை
போலீஸ் கள்ளன் போலீஸ் விளையாட்டில் திருடனைப் பிடிப்பவர்
மகிடி வெளிக் காணாமற் புதைத்தும் புதைக்ததைக் கண்டெடுத்தும் ஆடும் விளையாட்டு
மகிடியெடுத்தல் மகிடியில் மறைந்த பொருளைக் கண்டெடுத்தல்
மகிடி வைத்தல் மகிடி விளையாட்டில் ஆடுகருவியைப் புதைத்தல்
மச்சரம் போட்டி
மச்சை அம்பெய்தற்குரிய குறி
மசகம் நீர்த்துருத்தி
மஞ்சட் குளி மஞ்சணீர் விளையாட்டு
மஞ்சணீர் விளையாட்டு° விழா, விவாகம் முதலியவற்றின் முடிவில் மஞ்சள் நீர் இறைத்து விளையாடு வகை
மஞ்சள் நீர் தெளித்தல்° மகளிர் விழாக்காலத்து விளையாட்டு
மஞ்சள் விளையாட்டு மஞ்சணீர் விளையாட்டு
மஞ்சிவிரட்டு சல்லிக்கட்டு
மஞ்சுவெருட்டு மஞ்சிவிரட்டு
மச்சத்துருத்தி நீர் முதலியன வீசுங்கருவி வகை
மட்டை° தலைகீழாகச் சுற்றும் பம்பரம்
மட்டையடித்தல் வாழை மட்டையால் அடித்து விளையாடுதல்

மடவாயம் மகளிர் விளையாட்டுக் கூட்டம்

மணற் சோறு குழந்தைகள் விளையாட்டிற் சோறாகக் கருதும் மணல்

மணிகூடம் இந்திரனது விளையாட்டுச் செய்குன்று

மத்தாடுதல் பெண்கள் கைகோத்து ஆடுதல்

மதலை பாவை

மதிலொட்டி° குதிரையினைப் போலக் குனிந்து விளையாடும் விளையாட்டு வகை

மந்திக்குஞ்சு° மந்தி நகர்வதைப் போல நகர்ந்து விளையாடும் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

மந்திரி° 1. இராஜாப் பாண்டியிலிடம் பெறும் மந்திரி
2. இராஜா மந்திரி விளையாட்டிலிடம் பெறுபவர்

மரக்குரங்காடல் மரத்திலேறியவர்கள் கீழிறங்கும் போது பிடிக்க முயலும் சிறுவர் விளையாட்டு

மரங்கொத்தி° விரட்டித் தொடும் விளையாட்டு வகை

மரப்பாச்சி சிறுவர் விளையாட்டுக்குரிய மரப் பொம்மை

மரப்பாவை மரப் பொம்மை

மரப்பிள்ளை சுற்றுதல் மத்தாடுதல்

மலை° 1. தாயவிளையாட்டிலுள்ள கட்டத்தின் பெயர்
2. சில்லியாட்டத்தில் காலையூன்றப் பயன்படும் கட்டத்தின் பெயர்

மலையிலே தீப்பிடிக்குது° சிறுமியர் விளையாட்டுவகை

மறநிலையின்பம் 1. வீரச் செயல், ஏறுதழுதல், இலக்கமெய்தல்
2. வலிதற் கோடல் முதலியவற்றால் விரும்பிய பெண்ணை அரசன் அடையும் இன்பம்

மனை° சூதாடு பலகையினறை

மனை கட்டுதல் சொக்கட்டானில் ஓர் கட்டம் செய்தல்

மஸ்து சதுரங்க ஆட்டத்தின் விதிப்படி வெட்டத்தகாததாகுங் காய்

மாக்குளித்தல் மகளிர் விளையாட்டுவகை

மாச்சுமாச்சுத்தம்பலம் பிள்ளை விளையாட்டுவகை

மாத்து சதுரங்க ஆட்டத்தில் அரசனை அசைய வொண்ணாது பேதா தடுத்து நிற்றகை

மாட்டுப் பொங்கல்° சல்லிக்கட்டு நடைபெறும் நாள்

மாதுகுத்துதல் பிள்ளை விளையாட்டு வகை

மாதுமாது° குவித்து வைத்துள்ள மணலில் சிறு கல்லினை ஒளித்து வைத்தாடும் சிறுமியர் கட்டவகை

மாவலி தீப்பொறி சிதறும் கார்த்திகை வாண வகை

மாவளி° தீப்பந்தம் சுற்றுதல்

முக்குழியாட்டம்° உருட்டுக் குண்டு

முகமொட்டுதல்° சண்டைக்கு எதிர்முகமாக்குதல்

முச்சை காற்றாடி பட்டத்தில் முக்கோணமாகக் கட்டி நூலுடன் இணைத்து முடிச்சிடும் மூன்று சிறுநூல்கள்

முட்டடித்தல் கோலியாட்டத்தின் தோற்றவனுடைய முட்டில் வென்றவன் கோலியடித்தல்

முத்து ஆட்டக் காய்கள்

முதுகு கொடுத்தல் விளையாட்டாகவும் தன்டணையாகவும் முதுகிற் பிறரைத் தூக்கி சுமத்தல்

முந்நூற்று நாலு சீட்டாட்டத்தில் ஒருவகை

மூளைக் கொட்டு மகளிர் முளைப் பாலிகையை சுற்றி ஆடும் கும் மாங்குத்து

முன் வாடி வாசல்° வாடி வாசலில் முன்புறம் உள்ள வாசல். காளை வெளியே வரும் வாசல்

மூச்சடக்குதல் சுவாசத்தை உள்ளடக்குதல்

மூணுகட்டை° 1. சூது விளையாட்டில் பயன்படுத்தப்படும்கருவி
2. ஆடவர் சூது விளையாட்டு வகை

மூலைக்கப்புப் பாய்தல் குழந்தைகளின் விளையாட்டுவகை

மூன்றாங்கல்° மகளிர் தட்டாங்கல் ஆட்டவகை

மூன்றாம் பேஸ்து ஒரு வகை சீட்டாட்டத்தில் பெருநஷ்டம் ஏற்படும் மூன்றாந் தோல்வி

மூன்றான்° சில்லியாட்ட அரங்கின் மூன்றாவது கட்டம்

மூலைமனைகள்° தாய் விளையாட்டில் மூலைக் கட்டத்தின் பெயர்

மெச்சிலேயாரு° சிறுமியர் விளையாட்டு வகை

மேசை சீட்டாட்டத்தில் வைக்கும் பந்தயப்பணம்

மேத்தி° மேற்புறமுள்ள குண்டு

மேற்கவடி கவடி விளையாட்டுள் ஒருவகை

மொட்டை° கிட்டி போன்ற விளையாட்டுக்களில் வெற்றியினைக் குறிக்கப் பயன்படுத்தப்படும் சொல்

மொளி° கால்தாண்டி விளையாட்டில் மொளிப் பகுதியினைப் பிடித்து குனிந்து நிற்கும் நிலை

மோடி விளையாட்டு நம்பிக்கைத் தொடர்பான ஆடவர் விளையாட்டு

மொண்டி ஆட்டத்தில் தன் தோல்வியை யேற்றுக் கொள்ளாமற் சாதிப்பவர்

மோர் விளையாட்டு° சிறுமியர் நடித்தாடும் விளையாட்டு

மோதிர விளையாட்டு 1. விவாகத்தில் குடத்து நீரில் மோதிரமிட்டு மண மக்கள் எடுத்து ஆடும் விளையாட்டு

2. மோதிரத்தை ஒளித்து எடுக்கும் விளையாட்டுவகை

யாபனம் பொழுது போக்குதல்

யாபித்தல் பொழுது போக்குதல்

யானைக்குப்பு சதுரங்கம்

யானையடி சதுரங்க ஆட்டத்தில் யானை செல்லும் நெறி

ரங்கு சீட்டைக் கொண்டு ஆடும் சூதாட்டவகை

ரவை கோலி

ராஜாக் குடுமி பண்ணுதல் மறைவாகப் போய் ஒருத்தன் குடுமியையவிழ்த்து விளையாட்டுச்செய்தல்

ராஜா^{0} ராஜா மந்திரி விளையாட்டிலிடம் பெறுவர்

ராஜா மந்திரி ஒருவனை அரசனாகவும் மற்றவர்களை மந்திரி முதலானவர்களாகவும் கொண்டு சிறுவர் விளையாடும் விளையாட்டு வகை

லவாலவா லவாலவா என்று பாடிக்கொண்டு பந்தடிக்கும் சிறுவர் விளையாட்டு

லாக்^{0} உருட்டுக் குண்டில் எறியும் குண்டு கோட்டில் விழுதல்

லீலா விநோதம் உல்லாச விளையாட்டு

லீலை விளையாட்டு

லொட்டை யாட்டம் கோலி விளையாட்டு வகை

வக்கீசு பம்பரத்தினைத் தரையில் சுற்றவிட்டு சாட்டையினால் வாரியெடுத்தல்

வசிரபீசம் கழற்சிக்காய்

வட்டம் நீரெறி கருவி

வட்டாட்டு வட்டுக்கொண்டு ஆடும் சூதாட்டம்

வட்டச்சில்லி^{0} நம்பர்சில்லி

வட்டாடுதல் வட்டை யுருட்டிச் சூதாடுதல்

வட்டில் சொக்கட்டானறை

வட்டினி பந்தயப் பொருள்

வட்டு^{0} 1. சூதாடு கருவி

2. நீரெறி கருவி வகை

3. பாண்டி விளையாட்டுக்குரிய சில விளையாட்டு வகை

வட்டுக்காய் சூதாடு கருவி

வட்டுப் போர் சூதாட்டம்

வண்டல் 1. மகளிர் விளையாட்டு வகை
2. மகளிர் கூட்டம்
3. விளையாட்டாக இழைத்த சிற்றில்

வண்டலவர் விளையாட்டு மகளிர்

வண்டலாயம் விளையாடும் தோழியர் கூட்டம்

வண்டலிழைத்தல் மணலில் சிற்றிலிழைத்து விளையாடுதல்

வண்டற் பாவை வண்டலாற் செய்த விளையாட்டுப் பாவை

வண்டியுருட்டுதல் சிறுவர் விளையாட்டு வகை

வண்ணான் பொதி சிறுவர் இரவுநேர விளையாட்டு

வத்திர புத்திரிகை துணியினாற் செய்த பாவை

வரண்டகம் உண்டை

வராகணாட்டம் சீட்டாட்டத்தில் ஒருவகை

வல் சூதாடு கருவி

வல்லநாய் சூதாடு கருவியாகிய நாய்

வல்லப் பலகை சூதாடுதற்குரிய பலகை

வல்லான் சூதாடுபவர்

வலந்தானை ஆடவர் வட்டமாகச் சுற்றிவந்து கோல் அடித்தாடும் ஆட்டவகை

வழுக்குமரம் விளையாடற்குரிய சறுக்கு மரம்

வல்லக்காணி தோணிவிடும் பந்தயம்

வளையம் போடுதல் சூதாட்டத்தில் வளையமெறிதல்

வன்மை விளையாட்டு உடற்பயிற்சிக்கும் உடல் திறனுக்கும் வாய்ப்புக் கொடுக்கும் போட்டி விளையாட்டு

வாடிவாசல் காளையணையுமிடம்

வாய்க் கருவி விளையாட்டு ஊதுகுழல்

வால் பட்டத்தில் ஒரு மூலையில் ஒட்டப்பட்டுள்ள நீளமான துண்டுக் காகிதம்

வாலாதி பந்தய வோட்டத்திற்குப் பழக்கப்பட்ட குதிரை

வாள்வீச்சு பரவர் நடத்தும் வாள் விளையாட்டு

வானி காற்றாடிப்பட்டம்

விகங்கம் காற்றாடி

விசிப்பலகை ஊஞ்சற்ப் பலகை

விட்டடித்தல் பந்து முதலியவற்றை வெகுதூரஞ் செல்லும்படி அடித்தல்

விட்டுக்கொடுத்தல் அடிப்பதற்குப் பந்தய தேங்காய் உருட்டி விடுதல்

விண் காற்றாடிப் பட்டத்தின் ஒரு கருவி

விண்டாண்டு ஊஞ்சல்

வித்தம் சூதிற் சிறுதாயம்

வித்தாயம் வித்தம்

விதைப் பூசணிக்காய்[0] பூசணிக்காய் விளையாட்டில் வரிசையாக உட்கார்ந்திருப்பவர்

விநோதம் விளையாட்டு

விநோதன் பொழுது போக்குபவன்

விருத்தம் சொக்கட்டான் ஆட்டத்தில் விழும் தாய வகை

விருத்தி சொக்கட்டான் ஆட்டத்தில் தொடர்ச்சியாக விழுந் தாயம்

வில்[0] பட்டத்தில் வளைவாக வைக்கப்படும் குச்சி

வில் அம்பு எய்திற்குரிய கருவி

வில்லுக்குச்சி விளையாட்டு சிறுவர் விளையாட்டு வகை

விலசனம் விநோதவிளையாட்டு

விலாசம் விளையாட்டு

விலாசனை மகளிர் விளையாட்டு

விழவு விளையாட்டு

விழுத்து இலக்கு

விளையாட்டம் விளையாட்டு

விளையாட்டு 1. பொழுது போக்குக்குரிய மகிழ்ச்சி செயல்
2. சிரமமின்றி இலேசாகச் செய்யும் தொழில்
3. வேடிக்கை விளையாட்டு

விளையாட்டுக் கூட்டம் களித்து விளையடுவதற்கு உரியவரின் கூட்டம்

விளையாடல் பொழுது போக்குகை

விளையாடுதல்[0] 1. பொழுது போக்காகமனதுக்கு இன்பந்தருஞ் செயலைப் புரிதல்
2. துள்ளிக் குதித்தல்
4. வேடிக்கையாகப் பரிகாசஞ்செய்தல்

வினாவிடைச் சங்கிலி குழந்தை விளையாட்டு

வினோதித்தல் விளையாடுதல்

வீடுகட்டுதல் சிலம்பில் பயிற்சி பெற்றவர் பலரைத் தாக்கா வண்ணம் தடுத்து நிறுத்தம் முறை

வீண் தேங்காய் தேங்காயுருட்டியாடும் பந்தய வாட்டத்தில் எளிதில் உடையும் தேங்காய்

வீடு 1. சதுரங்கத்தில் காய்களிருத்தற்கு உரிய தானம்
2. கட்டாட்டத்திற் பழமெடுத்தற்குரிய இடம்

வீதி குத்துதல் ஓடியாடுதல்

வீர விளையாட்டு° வீரத்தினை வெளிப்படுத்தும் உடல்திறன் சார்ந்த ஆடவர் விளையாட்டுவகை

வெட்டாட்டம்° தாய ஆட்டவகை

வெட்டுதல்° தாய விளையாட்டில் ஒருவர் காயிருக்குமிடத்தில் இன்னொருவர் காய்வைப்பதாகிய செய்கை.

வெட்டுதல் ஆட்டக்காயைப் பயனற்றதாக நீக்குதல்

வெட்டு ஆட்டக்காயை நீக்குகை

வெடி கவறாட்டத்து வழங்கும் ஒரு குழூஉக்குறி

வெற்றிக் குதிரை பந்தயம் வென்ற குதிரை

ஜகா வைத்தல் கோலியாட்டத்தில் இடக்கான இடத்திலுள்ள கோலியை ஆடக்கூடிய படி சரியான இடத்தில் மாற்றி வைத்தல்

ஜல்லிக்கட்டு சல்லிக்கட்டு

ஜாக்கி சீட்டாடத்திற்குரிய ஒருவகை பொம்மைச்சீட்டு

ஜாக்கி பந்தயக்குதிரையேறுவோன்

ஜாக்கி சில விளையாட்டுகளில் இரண்டுபுறக்திலும் இருந்து ஆடுவோன்

ஜாக்கி காட்டுதல் சீட்டாட்டத்தில் எதிர்க்கட்சியை குறிப்பிட்ட தடவைகள் தோல்வியுறச் செய்தல்

ஜாக்கி கொடுத்தல் ஜாக்கி கொடுவை என்னுஞ்சீட்டாட்டத்தில் கேள்வி கேட்டவனுக்கு உதவி செய்தல்

ஜாக்கி கொடுவை சீட்டாட்ட வகை

ஜாக்கி பார்த்தல் சீட்டாட்டாத்திற் குறிப்பிட்ட தடவைகள் தோல்வியுறுதல்

ஜாக்கியாட்டம் முந்நூற்று நாலு

ஜிம்கானா ஜனங்கள் விளையாடுதற்கு கூடும் இடம்

ஜீவ முக்திப்படம் காய் வைத்தாடுங் கட்டங்களுள்ள படவகை

ஜெய் குண்டு குண்டு விளையாட்டு வகை

ஜூக்காட்டுதல் நாயை அருகில் வரும்படி அழைத்தல்

ஜூலா ஊஞ்சல்

சொல்லகராதி

எண் — பக்க எண்

•

• • •

•